PC ★ PC CD-ROM ★ AMIGA ★ PLAYSTATION ★ JAGUAR ★ SNES

INDEX 324329 ISSN 1230-9044

Gry Komputerowe

2/96

Cena 22.000 / 2 zł 20 gr

THE 11TH HOUR

GABRIEL KNIGHT 2

STONEKEEP

NOWOŚCI
RECENZJE
TIPS & TRICS
NA WESOŁO
COMIX SOLUTION

WARHAMMER

FATAL RACING

REBEL ASSAULT 2



„JOHNNY BAZOOKATONE", 1996 © U.S. GOLD

SONY PLAYSTATION

SPIS TREŚCI

NOWOŚCI

RECENZJE

OPISY

OD REDAKCJI

Witamy serdecznie wszystkich maniaków gier komputerowych. Dziś w numerze ścisk – więcej recenzji niż solucji, ale chyba nie jest źle – ocenicie to zresztą sami. Chcemy, aby nasze pismo było aktualne, dlatego staramy się o zamieszczanie opisów nowych gier. Cierpią na tym trochę kobylaste solucje, ale mamy nadzieję, że już od następnego numeru wszystko będzie w odpowiednich proporcjach. W tym numerze, wyjątkowo mało miejsca poświęciliśmy Amidze, ale to też się zmieni – każdy Amigowiec też znajdzie tu kilka ciekawostek „z własnego podwórka". Wprawdzie wszystkich posiadaczy Amigi gorąco zachęcamy do sięgnięcia po pismo „dla Was i o Was", a mianowicie „Wydanie Specjalne Computer Studio", które poczynając od nr. 3/96 definitywnie zmieni nazwę na „AMIGA COMPUTER STUDIO", ale jednocześnie nie chcemy, abyście porzucili „Gry Komputerowe".

Na koniec naszej krótkiej wstawki, zapraszamy wszystkich miłośników „Gier Komputerowych" i „Computer Studio" – zarówno Amigowców i Pecetowców – do odwiedzenia naszego stoiska na Targach PLAY-BOX w Katowicach w dniach 1–3 marca '96. Serdecznie zapraszamy.



„JOHNNY BAZOOKATONE", © U.S. GOLD

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 2/96 (23)
rok czwarty

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 15-42-20 (w godz. 9-17)
e-mail: cgs@bevy.hsn.com.pl

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Leszek Krowicki (LSK)
Jakub Sandecki (Sandey)

współpraca
Patrycja Wardzała, Michał Bakuliński, Marcin Jaśkaczek (Jasio), Lech Zaciura (Bilbo), Dariusz Zgliński (Darko)

dział reklamy
Dariusz Kazik

korekta
Michalina Nowakowska

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
DWH „VEGA"
Warszawa
Konstruktorska 3a

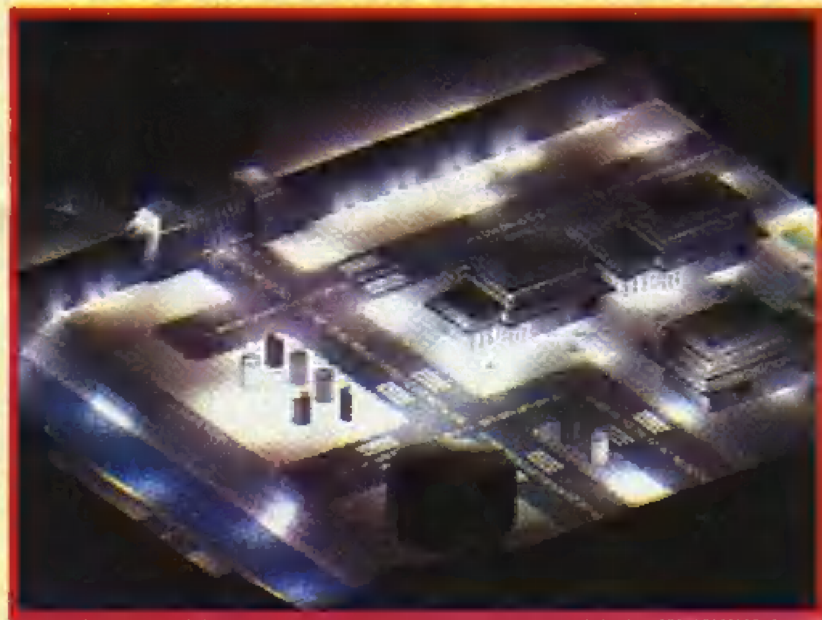
kolportaż ogólnopolski
RUCH S.A. O.K.D.P.
UNIPRESS S.A.

prenumerata
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 15-42-20

Reklamy przyjmowane są w redakcji. Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada. Redakcja zastrzega sobie prawo skracania i adiustacji materiałów. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Ceny podane w artykułach są cenami orientacyjnymi.

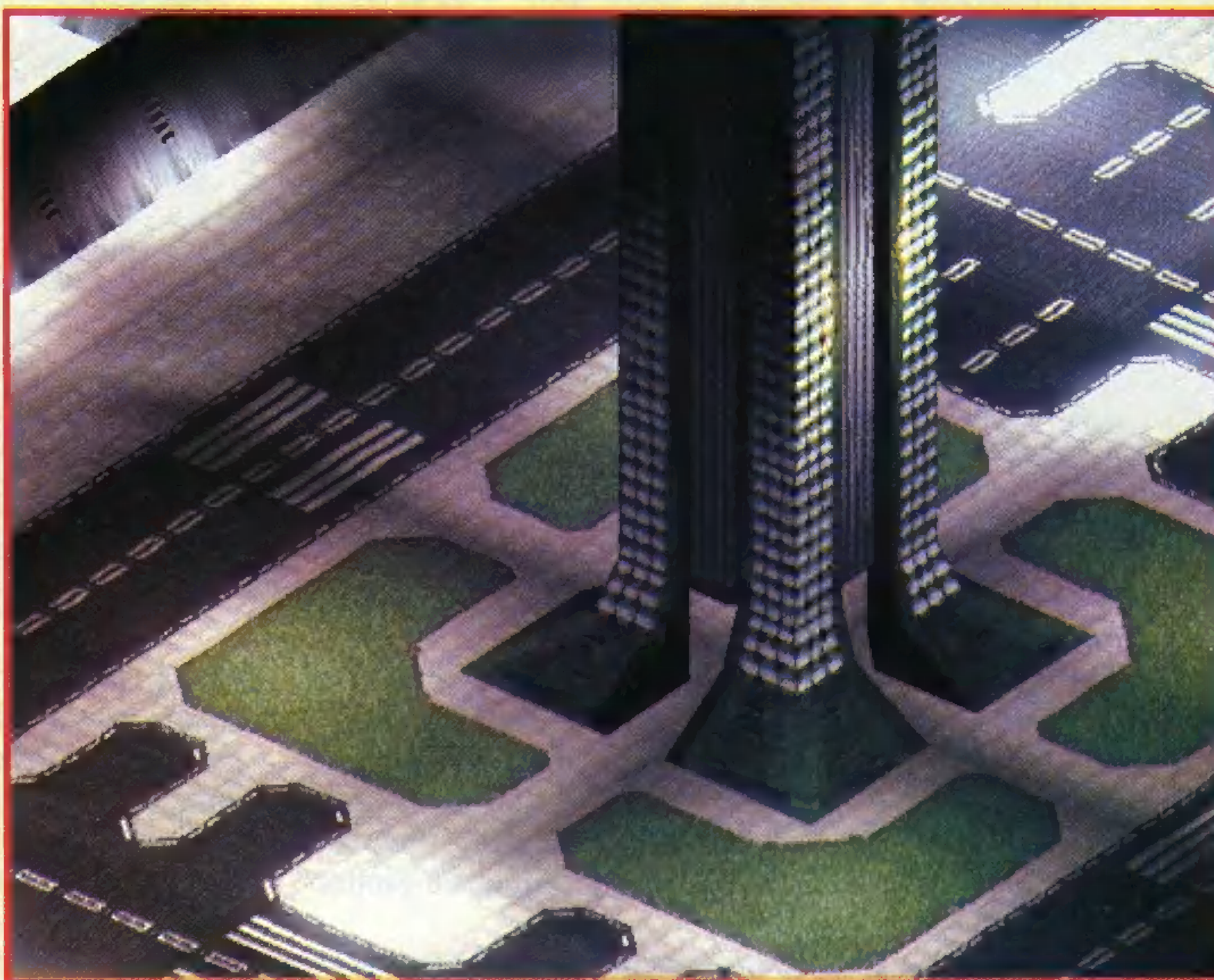
CGS Computer Studio
jest wydawcą tytułów:
COMPUTER STUDIO
WYDANIE SPECJALNE CS
GRY KOMPUTEROWE
CD-ROM MAGAZYN MULTIMEDIA

Prenumerata krajowa (III kwartał '96)
Należność (3 x 2.20 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora. Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 maj 1996 r.)



SYNDICATE WARS

„SYNDICATE" – dzieło francuskiej grupy Bullfrog, stanowił przez lata pewien ewenement w dziedzinie gier strategicznych. Ale z biegiem czasu nowatorstwo „SYNDICATE" uległo pewnemu zapomnieniu, gra się zestarzała, za to programiści Bullfroga nabrali nieco wprawy. Nic więc dziwnego, że pokusili się o stworzenie dalszego ciągu „SYNDICATE", który nie tracąc nic ze specyficznej atmosfery oryginału, wprowadzałby najnowocześniejsze rozwiązania technik programowania. I tak powstał pomysł „SYNDICATE WARS" – gry, która do sprzedaży powinna trafić w lutym przyszłego roku. Przede wszystkim znacznej poprawie uległa tu grafika – w pełni trójwymiarowa, poligonalna, z wykorzystaniem cieniowania Gourauda oraz zmiennych źródeł oświetlenia. To nadaje widokowi głębię autentyzmu. Poważnej zmianie uległ też sposób oglądania pola gry. W oryginale widok był izometryczny, więc duża część scenerii była całkowicie niedostępna dla naszego wzroku (bo na przykład zasłaniały ją budynki). Obecnie całe pole gry może być po prostu obracane o 360 stopni, więc patrzeć na nie możemy z dowolnego kierunku. Oczywiście wprowadzono także kilka nowych rodzajów broni i kilka nowych rozwiązań strategicznych.



DESCENT 2





Fanów „Descenta" zadowoli z pewnością fakt, że w marcu jest przewidziana premiera drugiej części tej wspaniałej gry. Tym razem będziemy mieli do zwiedzenia trzydzieści poziomów, do rozwalenia osiemnaście robotów oraz trzynaście rodzajów broni do wyboru. W przerwie między etapami będziemy mogli oglądać długie, renderowane filmiki. Tak jak poprzednio, gra będzie działała w trybie VGA, SVGA. Minimalne wymagania dla VGA, to 486DX 33 MHz i 8 MB RAM, natomiast aby zagrać w podwyższonej rozdzielczości potrzebny będzie mocny Pentium i 16 MB RAM. W Polsce grę będzie sprzedawała firma CD Projekt.

DUNGEON KEEPER

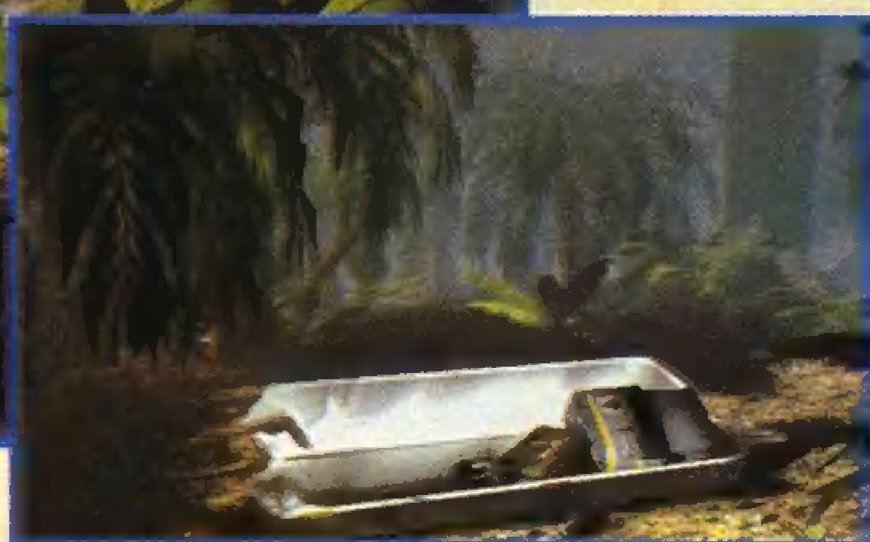
W grach RPG zawsze byłeś tym, który musiał walczyć z potworami i unikać różnego rodzaju pułapek. Jednak Bullfrog, w swojej nowej (a zarazem pierwszej) grze RPG, postanowił odwrócić role – tym razem to Ty będziesz dowodził potworami i zastawiał pułapki na drodze tych śmiałków, którzy postanowili wkroczyć bez pozwolenia na Twoje terytorium. Do dyspozycji będziesz miał cały garnizon potworów, które potrafią posługiwać się zarówno czarami, jak i zwykłą bronią. Akcję będziesz mógł oglądać z góry oraz oczami danego potwora. Gra będzie obsługiwać grafikę VGA i SVGA, optymalne wymagania sprzętowe to 486DX2 66 MHz i 8 MB RAM. W Polsce grę będzie sprzedawała firma IPS.





CONGO

Kolejną grą, której akcja toczy się w scenerii głębokiej i tajemniczej dżungli, jest wydana w styczniu przez firmę VIACOM gra „CONGO". Budowa tej gry, to oddzielne, niestety nieruchome, renderowane 3D plansze, przedstawiające obraz widziany Twoimi oczami. Zespół naukowców i antropologów, który wyruszył w głąb dżungli w poszukiwaniu skarbu, zaginął bez wieści. Do Ciebie należy zadanie odnalezienia zaginionych ludzi, a poza tym musisz odnaleźć i dotrzeć do mistycznej Świątyni Zinj. Czeka Cię długa droga poprzez zdradliwy, tropikalny las, naszpikowany ukrytymi niebezpieczeństwami. Podczas swojej wędrówki zwiedzisz podziemne jaskinie oraz tajemnicze katakumby. Pomocne okażą się przedmioty znalezione po drodze, przedstawione w graficznym spisie na dole ekranu. Do dyspozycji będziesz miał wiele zaawansowanych technologicznie zabawek od łączności satelitarnej i skanera-radaru, poprzez nowoczesny ponton pomocny przy przeprawach rzecznych, po broń laserową i wiele innych. Przyda Ci się też baza danych, dotycząca badań nad historią Kongo. Dżungla Kongo okaże się miejscem mistycznym, przesączonym magią i swoistą mocą dawnej cywilizacji.



Przygody i niebezpieczeństwa w centrum jednego z najdziwniejszych i najbardziej tajemniczych miejsc na Ziemi. W innej strefie czasowej. Przymusowa podróż, do miejsca związanego z setkami nie wyjaśnionych zaginięć, kryjącego przyczyny nieszczęść wielu, wielu ludzi. Gdzieś pomiędzy Florydą, Puerto

BERMUDA SYNDROME



Rico i Bermudami — podróż do Trójkąta Śmierci.

Już w styczniu b.r. firma BMG umożliwi nam fantastyczną podróż do wnętrza Trójkąta Bermudzkiego, poprzez niesamowitą grę przygodowo-platformową „BERMUDA SYNDROME". BMG wciela nas w postać pilota — rozbitka samolotu z II Wojny, który z nie wyjaśnionych przyczyn rozbił się na atlantyckiej wyspie, pokrytej dywanem dżungli. Uzbrojony jedynie w strzelbę, uratowaną z wraku samolotu, musisz znaleźć wyjście z, wydawałoby się, beznadziejnej sytuacji. Oczywiście za sprawą miejsca, w którym się znalazłeś, liczenie na jakąkolwiek pomoc z zewnątrz nie tyle graniczyłoby z cudem, co świadczyłoby (sorry) o Twojej bezkresnej głupocie. Drogę powrotu z tego przedziwnego, przerażającego i pięknego świata musisz odnaleźć sam (no, nie do końca sam...). No więc w drogę. Już na początku okaże się, że równie dziwne jak samo miejsce, są zwierzęta — mieszkańcy Tej dżungli, cokolwiek odmienne od tych, o których opowiada większość filmów przyrodniczych. Chyba, że mowa o paleontologii. Jednym z pierwszych napotkanych zwierzaków, jest właśnie dinozaurek (i to żywy!), wyraźnie nie pałający do Ciebie sympatią.



Podczas wędrówki poprzez 250 plansz gry, opatrzonych we wspaniałą grafikę SVGA, napotkasz ok. 70 wrogich Ci istot. A towarzyszką będzie Ci Jurajska Jane, piękna i niezbyt odziana dziewczyna, którą uwolnisz z pęt na początku gry.

Świetny pomysł, wspaniała grafika, extra dźwięk i płynna animacja ruchów postaci (a la „Flashback"), to tylko niektóre z zalet „BERMUDA SYNDROME".

SHANGHAI 2

„SHANGHAI 2" to ulepszona i bardziej rozbudowana wersja zręcznościowo-logiczno-„wyostrzającej spostrzegawczość" gry „SHANGHAI". Oczywiście nie zmieniły się tu zasady gry. Przypomnę, iż chodzi o to, aby wśród rozrzuconych w pewnym porządku tabliczek z różnymi obrazkami i literami, dobierać pary obrazków takich samych, bądź podobnych tematycznie.

Do „SHANGHAI 2" dołożono wiele nowych teł rozgrywki, powiększono wybór obrazków, wprowadzono ciekawe zdjęcia (np. przepięknych wodospadów świata) ilustrujące tabliczki, znacznie poprawiono grafikę gry.





Wszystkie te zmiany bardzo uatrakcyjniły i tak niezłą gierkę. Wprowadzonych zostało także wiele użytkowych opcji, takich jak m.in. powiększenie formatu tabliczek, kilka rodzajów podpowiedzi i wiele innych.

„SHANGHAI 2" jest na pewno o niebo lepszy od swojego poprzednika, choć spotkałem się z krytycznymi uwagami, dotyczącymi przede wszystkim jego czytelności i rozpraszających uwagę teł. Myślę jednak, że spośród wielu teł dostępnych w grze, każdy znajdzie odpowiadające własnemu gustowi, a jak już wcześniej wspomniałem, wielkość tabliczek można dostosować do własnego wzroku czy upodobań.



W lutym '96, firma EA zapowiedziała wydanie gry „RISE OF THE ROBOTS 2: THE RESSURECTION". Jest to kontynuacja przez wszystkich chyba znanej, znakomitej gry z gatunku bijatyk, której bohaterami są maszyny. Grafika robotów oraz tła wykonana została na SILICON GRAPHICS w dwóch opcjach graficznych: VGA i SVGA, w 256 kolorach. Wielbiciele „RISE OF THE ROBOTS" będą tym razem mieli do dyspozycji 18 maszyn oferujących większą gamę ciosów (a niektóre z nich zdolne będą nawet strzelać), zaś koniec walki może zostać uwieńczony specjalnym ciosem (coś na wzór Fatality). Przyspieszone zostanie także tempo przebiegu akcji. Grając z komputerem (w grze

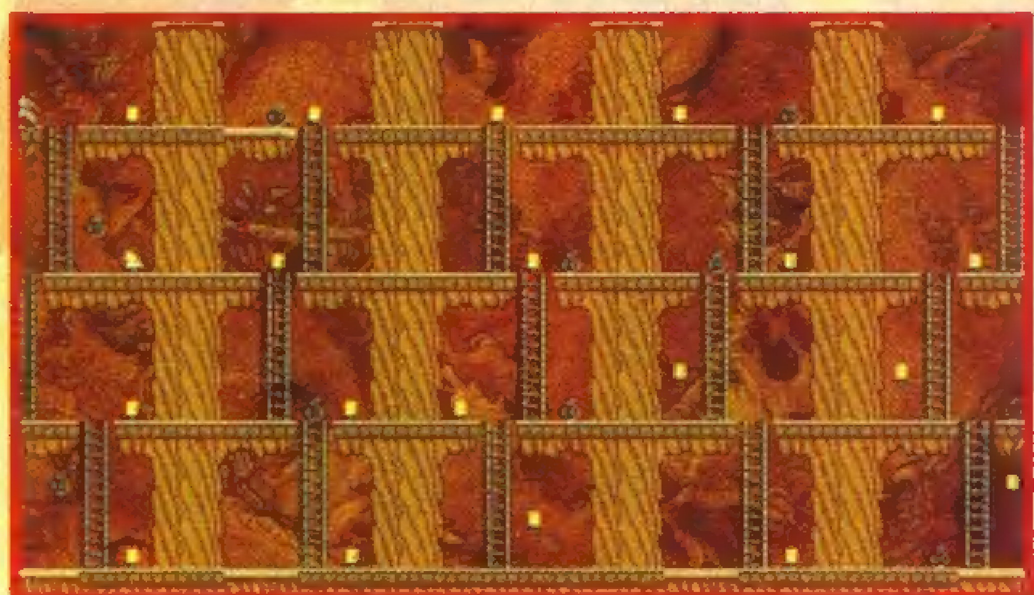
LODE RUNNER



„LODE RUNNER" to gra zręcznościowo-logiczna, którą zapewne pamiętają niektórzy dawni posiadacze takich maszyn, jak Atari czy Commodore. Dla tych, którzy nie pamiętają tej gry wytłumaczę jej zasady (i tak bardzo proste).

Poruszając się po labiryntach, musisz zebrać wszystkie sztabki złota. Przeszkadzają Ci w tym potworki, z którymi bezpośredni kontakt kończy się fatalnie. Masz jednak w sobie (albo przy sobie) niesamowitą zdolność do robienia dziur w podłożu. Możesz (czasami musisz) wykorzystać ją dla zguby prześladującego Cię stworka, który zginie zmiażdżony przez zarastającą dziurę. Ano właśnie, dziury po kilku sekundach zarastają, a na dodatek na miejsce zabitego potworka pojawia się nowy. Zadanie tylko pozornie jest proste i czasem naprawdę należy trochę pogłówkować, zanim zrobisz następny krok. W „LODE RUNNERA" można zagrać w dwie osoby, ale z tego co widziałem, tylko przez modem lub sieć (chyba, że źle patrzyłem).





Gra wyposażona jest w edytor poziomów, w którym możesz od początku do końca zbudować swoją planszę. Gra pracuje wyłącznie w środowisku Windows, w trybie SVGA w 256 kolorach.

mogą brać udział także dwie osoby), możesz wybrać robota którym będzie on walczył. Odlotowa izometryczna grafika 3D, jeszcze ładniejsza niż u poprzedniczki, kozacki dźwięk oraz 18 robotów do wyboru – to w telegraficznym skrócie „RISE OF THE ROBOTS 2: THE RESSURECTION". Wymagania sprzętowe dla „RISE 2" to: 486DX, 8 MB RAM, SB lub ULTRASOUND, VGA.

RISE OF THE ROBOTS 2



ZAPOWIEDZI

► **DRAGON LORE 2** Planowany termin wydania: II połowa roku. Kontynuacja wspaniałej gry fantasy. Tak jak poprzednio, wszystko zostanie wyrenderowane w „3D Studio".

► **MEGARACE 2** Planowany termin wydania: Druga połowa roku. Sequel wielkiego hitu. Wyścigi samochodowe w przyszłości.

► **COMMAND & CONQUER 2: TIBERIUM SON** Planowany termin wydania: Czwarty kwartał roku. Westwood chcąc iść za ciosem, wydaje drugą część tej świetnej gry strategicznej. Tak jak w części pierwszej, gra będzie się toczyła w czasie rzeczywistym.

► **JAGGED ALLIANCE: HEAD TO HEAD** Na razie wiadomo tylko, że gra będzie posiadać tzw. multi-player. Jednak czy oprócz tego gra zostanie zmieniona, będziemy mogli się przekonać już niedługo.

► **MORTAL KOMBAT 4** Planowany termin wydania: nieznany. Po zebraniu niezłej sumki za niedawno wydaną część trzecią, firma MIDWAY wzięła się już do robienia następnej części. Jak wieść niesie, tym razem gra ma być zrealizowana w grafice 3D.

► **ALIEN ALLIANCE** Wielka kosmiczna opowieść, zawierająca elementy strategii i dyplomacji. W swojej budowie podobna do „WING COMMANDER IV". Gra zawiera wiele sekwencji filmowych. Miejsce akcji to powierzchnie planet, rozsianych po bezkresnej przestrzeni kosmosu.

► **ALLEGIANCE** TEAM 17 zaproponował nam doomopodobną grę z fantastyczną grafiką, w której wcielasz się w gliniarza. Widok OBU swoich dłoni, ściskających mniej lub bardziej konwencjonalne narzędzia śmierci, na pewno pozytywnie wpłynie na Twoje samopoczucie. Stylizowane tło, 50 typów przeciwników oraz liczne scenki – to główne atuty gry „ALLIEGANCE", której premiera przewidziana została na pierwszy kwartał '96.

► **PINBALL CONSTRUCTION KIT** Jest to, jak sam tytuł mówi, program do samodzielnego konstruowania pinbali czyli fliperów. Każdy chętny do takowej zabawy ma do dyspozycji 4 różne tematycznie stoły oraz 60 pól gry będących podstawowymi narzędziami do budowy swojego flipera. Poza tym program posiada szeroką gamę elementów wypełniających stoły. Premiera „PINBALL CONSTRUCTION KIT" w kwietniu '96.

► **MINDWARP** Firma MAXIS, znana przede wszystkim z „SIM-ów...", tym razem zaproponowała grę odbiegającą od szablonu „SIM CITY", „SIM TOWER" itp. Planują wydać grę „WYKRĘCACZ UMYSŁU", w której widząc własnymi oczami, uganiasz się za przedstawicielami obcej rasy, przeprowadzającymi doświadczenia na żywych organizmach. Tryb graficzny, w którym zostanie wykonany „MINDWARP" to 1024x768. Planowane wydanie — pierwszy kwartał '96.

► **REALMS OF THE HAUNTING** W ostatnim czasie rynek gier komputerowych został dosłownie zalany klonami „DOOM-a", a w najbliższej przyszłości światło dzienne ujrzy kilka kolejnych gier w tym stylu. Jedną z takich gier jest, zapowiadany przez GREMLIN, „REALMS OF THE HAUNTING", którego premiera przewidziana została na pierwszy kwartał '96. „REALMS OF THE HAUNTING" wykonany będzie w systemie True 3D, z trójwymiarowymi postaciami wrogich istot, a przebieg gry odbywać się będzie w czasie rzeczywistym. Horror, w którym musisz uwolnić się spod władzy Szatana.

BASTION

„BASTION" jest grą strategiczną, o wysoce rozbudowanej fabule, inspirowaną powieściami Tolkiena. Zadaniem gracza,jest pokonanie sił Zła, w toczącej się od wieków walce. Gracz kontroluje sprzymierzone siły wszystkich ras, dowodząc poszczególnymi oddziałami. Każdy z oddziałów charakteryzuje się specyficznymi cechami, takimi jak siła i mobilność. Wódz jest bardzo ważną postacią w oddziale, bowiem od jego siły zależy w dużej mierze morale oddziału. Ponadto, tylko wódz obdarzony siłą magiczną może rzucać czary. Gry rozgrywana jest w systemie rundowym, co oznacza że każdy z graczy (także komputer) ma na wykonanie swoich działań określoną liczbę punktów akcji, po wykorzystaniu których, oddaje ruch przeciwnikowi. Za pokonanie przeciwnika uważa się zdobycie jego sztandaru, czyli zajęcie pola, na którym sztandar się znajduje. Gra zapowiada się niezwykle ciekawie, ma ładną grafię oraz wiele funkcji. Wymagania, jak na dzisiejsze czasy, są niewielkie: 386, 4 MB RAM (choć grafika jest w trybie SVGA), sprawiają że program znajdzie wielu zwolenników.







MASTER OF ORION



Coraz częściej wielkie firmy software'owe decydują się na wydanie sequela uznanego już hitu. Tak jest też w przypadku Microprose, który pracuje nad kontynuacją „MASTER OF ORION". Zebrano w niej wszystko, co było dobre w pierwszej części, dorzucając jeszcze kilka pomysłów z „MASTER OF MAGIC". I tak powstała część druga, zatytułowana „BATTLE OF ANTARES".

Grę zaczynasz posiadając małą kolonię, przy czym musisz od razu zdecydować, kto z Twoich sąsiadów będzie Twoim wrogiem, a kto sprzymierzeńcem. A potem zaczyna się już totalne szaleństwo. Prowadzisz swoich ludzi w inne systemy, kolonizujesz je, rozbudowujesz, unowocześniasz flotę, bronie. Do spełnienia jest wiele misji, choćby ta, w której stajesz przeciw fanatycznym przybyszom z innego wymiaru, którzy, jak to zwykle bywa, chcą Cię pozbawić wszystkiego i zagarnąć całą galaktykę. To oczywiście nie wszystko. Ras Obcych będzie 13, przy czym każda charakteryzuje się innymi właściwościami. Autorzy oferują dodatkowo możliwość gry przez modem i sieć, co w zasadzie jest już normalnością w nowych programach. Wymagania też typowe, 486 lub wyżej, CD, 8 MB RAM, chętnie SVGA oraz karta muzyczna.

METAL LORDS

W nowym programie firmy NEW WORLD COMPUTING pt. „METAL LORDS" stajesz po stronie jednego z dziesięciu królewskich domów i współzawodniczysz w zdominowaniu międzygalaktycznego Imperium. Bystra dyplomacja, taktyka wojenna i zaawansowana produkcja są niezbędne do konkurowania z obcymi. Spędzisz wiele godzin na projektowaniu robotów, unowocześnianiu ich, zdobywaniu nowych technologii. Gra prezentuje się nieźle, ma bardzo





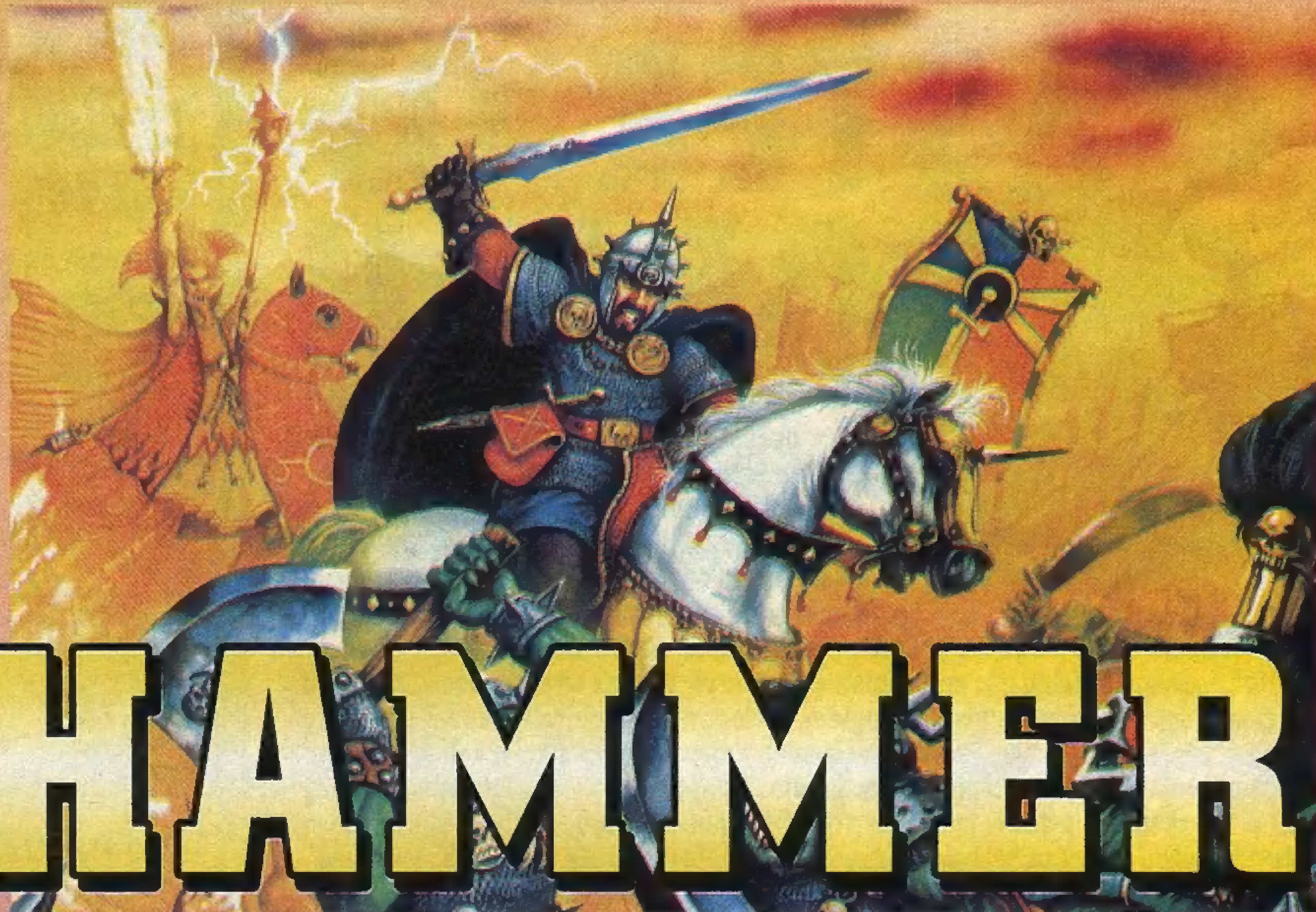




Mówi się, że jest najszybszą, najbardziej oszołamiającą i pełną akcji strategią tego wieku. Powstała przy współpracy WARNER INTERACTIVE ENTERTAINMENT I THE BITMAP BROTHERS. Nazywa się po prostu „Z". W grze tej wcielasz się w żołnierza, walczącego pod dowództwem Generała Zoda. Do dyspozycji masz armię robotów i swoją mózgownicę. Będziesz walczył z wrogami, odkrywał nowe bronie, napadał na fabryki, stacje radarowe i przejmował nad nimi kontrolę. Twoja armia, to nie kupa bezdusznego żelastwa, lecz maszyny posiadające osobowość. Nie zdziw się, kiedy będą wiały z pola walki lub gdy zaprowadzą Cię w samo piekło. W „Z" czeka na Ciebie 5 planet do zdobycia (składających się w sumie z 20 poziomów), 20 minut scenek 3D, digitalizowana muzyka i głosy każdego typu robota oraz możliwość grania przez modem lub sieć. Dla tych, którzy nie posiadają czytnika srebrnych krążków, miła wiadomość — będzie wersja dyskietkowa.







WARHAMMER

Shadow of the Horned Rat

Ostatnio polski rynek został zaatakowany przez nowy rodzaj gier fabularnych, takich jak „Warhammer". Ponieważ nie wymagają one żadnego sprzętu i są dużo tańsze, zaczęły odbierać zwolenników grom komputerowym, na rzecz świata wyobraźni. Nareszcie firma Mindscape, aby zapobiec dalszemu regresowi, pogodziła te dwa rodzaje gier i stworzyła na peceta Warhammera, o podtytule „Shadow of the Horned Rat".

WSTĘP

Cała przygoda rozpoczyna się w momencie, gdy dwóch skavenów, na zlecenie swego władcy Thanquola, kradnie kawałek magicznego kamienia elfów (Warpstone). Szczuroludzie wykorzystują moc, zawartą w artefakcie, do stworzenia przeklętego topora i zjednoczenia ras chaosu. Thanquol swą nowopowstałą armią zadaje siłom Imperium coraz większe straty. Moce chaosu zostały już raz zniszczone, lecz wtedy ludzie mieli po swojej stronie Sigmara Młotodzierżcę (boga w ludzkiej skórze). Przez wieki wrogie rasy zbierały siły, teraz uderzają ze zdwojoną siłą. Czy uda Ci się zmobilizować odpowiednio dużą armię, by kolejny raz zdziesiątkować zło panujące na świecie? Odpowiedź na to pytanie znajdziesz w grze Warhammer.

PO RAZ PIERWSZY

Kampania „Shadow of the Horned Rat" składa się ciągu bitew, których wynik zależy od Twoich zdolności strategicznych, zaradności, refleksu i sprytu. Na początku rozgrywki dysponujesz pustą sakiewką, oddziałem kawalerii, na czele której stoisz, piechotą, napojem siły i magicznym mieczem – Grunbridgerem.

Pierwsza misja polega na ochronie małej wioski przed atakami orków. Najpierw wybierz oddziały, które będą uczestniczyć w akcji. Musisz wiedzieć, że nie wszyscy są tak szlachetni, jak Ty, i nie będą walczyć za frajer. Jednym słowem – dowodzisz armią najemników. Następnie masz czas na rozstawienie swoich sił. Powinieneś rozejrzeć się po mapie. Gdy zapoznałeś się z terenem, rozpocznij bitwę. Zaatakuj wrogie odziały – najlepiej jedną grupą. Nie szczędź swego magicznego miecza, ma on zdolność rzucania kul ognistych. Gdy któryś z Twoich oddziałów zmiażdży wroga, odciąż swój drugi regiment. Po bitwie zostaną podliczone straty, przyznane punkty doświadczenia i wypłacona kasa. Jeśli orki zniszczą jakieś domy, albo zabiją kilku wieśniaków, to dostaniesz mniejsze wynagrodzenie, lecz pamiętaj, że lepiej oszczędzić wojsko niż chłopów. Posiłki są bowiem drogie, a często ich po prostu nie ma.



DOŚWIADCZENIE

Doświadczenie to bardzo ważny czynnik w Warhammerze. Im więcej Twoje oddziały go zdobędą, tym będą trudniejsze do pokonania. Gdy któryś z oddziałów przekroczy poziom 2000 punktów doświadczenia, to otrzyma dodatkowy punkt walki wręcz, po 4000 siły, a po 6000 żywotności. Wyjątek stanowią czarownicy. Oni, żeby opanować nowy czar, muszą dłużej praktykować. Dopiero co 2500 punktów doświadczenia dostaną nowe narzędzie śmierci. Jednostką miary doświadczenia są czaszki narysowane na tarczach danego oddziału.



MAGIA

Magicy to największa broń w świecie Imperium. Ich zdolność do wykorzystywania mocy jest wspaniała. Jednym czarem możesz zniszczyć cały oddział. Lecz musisz pamiętać, że gdy czarownik walczy wręcz, a wrogie odziały do tego dążą, to nie może on rzucać czarów. Liczba czarów, jakie możesz rzucić, jest limitowana czasem. Co 60 sekund zmienia się wiatr magii, który dostarcza niezbędną moc. Siła wiatru jest obliczana losowo, więc nigdy nie wiadomo, kiedy będzie można rzucić czar. Na korzyść gracza działa to, że magia zmienia się według czasu zegara komputera, a nie według czasu gry. Wniosek z tego taki: im masz wolniejszy komputer, tym więcej czarów możesz rzucić.

TIPS

1. Trzymaj wojsko w jednej grupie.
2. Ochraniaj łuczników, kuszników, artylerię, moździerze i czarowników.
3. Kupuj wszystkie dostępne odziały.
4. Nie unikaj walki, nawet darmowej.
5. Nigdy nie dopuść, żeby wycięto Twój odział do zera.
6. Nie spiesz się na ratunek innych, jeśli Twoi dostają.
7. Często zapisuj stan gry na dysk.
8. Dobijaj wrogich uciekinierów.
9. Po bitwie oglądaj mapę, można znaleźć magiczne przedmioty.





dystrybucja: DMG
TEL. (0-22) 24-03-14

cena: 165.00 ,-

wymagania:
PC 486 SX, 8 MB RAM, VGA, SB, CD-ROM x2 (1 CD), WINDOWS '95

MINDSCAPE '95

95%

STRATEGIA

PODSUMOWANIE

Autorzy znacznie zawęzili grono odbiorców, wydając Warhammera tylko pod WINDOWS'95 i stawiając ogromne wymagania sprzętowe, podyktowane powolnym systemem. Nawet na dobrze uzbrojonym Pentium 75 musiałem wyłączyć większość szczegółów graficznych i przejść na niższy tryb rozdzielczości, żebym mógł prowadzić bitwy w przyzwoitym tempie. Podsumowując, jest to gra dla posiadaczy szybkich komputerów. Według mnie, jej zalety przewyższają wady i warto ją kupić. Szczególnie polecam ją miłośnikom gry „Warhammer Battle".

■ COVAL



ACTUA SOCCER



„ACTUA SOCCER" wydany przez firmę Gremlin, to jeden z lepszych symulatorów soccera — jak amerykanie określają naszą piłkę nożną.

Polskim dystrybutorem gry jest firma Licomp, która zaoferowała jej dwie wersje: dyskietkowa i na krążku CD-ROM. Aby nie było wątpliwości — wersja dyskietkowa jest zabezpieczona przed nieuprawnionymi użytkownikami. „ACTUA SOCCER" jest cząstką doskonałej serii gier Gremlin z cyklu Actua Sport Series. Rozszyfrujmy pierwsze słowo tytułu gry i całej serii. Actua oznacza rzeczywistość. Z rzeczywistością mamy w grze do czynienia — prawdziwi gracze w prawdziwym środowisku trójwymiarowym. Slogan reklamy gry mówi prawdę: grasz w piłkę nożną tak, jak gdybyś oglądał ją w telewizji. Można się zadumać nad tempem przemian metod programistycznych, jakie nastąpiły w dwóch ostatnich latach w tego typu symulatorach sportowych... Przecież jeszcze nie tak dawno posiadacze AMIG i ATARI ST mogli imponować kolegom „KICK OFF-em 2". Zaprezentowane w „ACTUA SOCCER" oprogramowanie trójwymiarowego świata (True 3D) pozwala na oglądanie z dowolnego — wybranego przez gracza — punktu obserwacji, akcję 44 międzynarodowych drużyn piłkarskich, w tej liczbie również naszych biało-czerwonych! W każdej drużynie jest 22 prawdziwych graczy z ośmioma indywidualnymi poziomami sprawności. Można rozgrywać spotkania towarzyskie, ligowe i spotkania pucharowe. Można oczywiście przeprowadzać spotkania treningowe. W dodatku, tak jak w dobrej grze zespołowej, na jednym PC-ecie może grać do czterech osób (dwa joysticki plus dwie osoby z klawiatury). Wykorzystując opcje gry z sieci, w jednym meczu może uczestniczyć do 20-tu graczy! Jeśli do tego dołączyć znakomitą (opcjonowaną) grafikę SVGA, niezbyt odległą od rzeczywistej — animację zawodników, rozsądną, a jakże bardzo „ludzką" (nawet w odruchach zawodników) grę komputerowego przeciwnika, świetny w swej logice i ekspresji, w pełni interaktywny komentarz, mówiony przez Barry Davisa (jeden z najlepszych komentatorów piłkarskich) — to wiemy jeszcze nie wszystko o symulatorze „ACTUA SOCCER". Najprzyjemniejszą niespodzianką był dla mnie prosty i bardzo skuteczny interfejs obsługi tej gry. Tabele opcji przejrzyste i nie przeładowane. Zawodnikami można bardzo skutecznie kierować joystickiem lub z klawiatury. W grze z klawiatury, na dobrą sprawę wystarczą zaledwie cztery klawisze kursora i — jako piąta — spacja do oddania strzału. Jeśli ktoś chce bardziej finezyjnie — proszę bardzo. Dobrze opracowana instrukcja ujawnia sekrety. Przeciwnik komputerowy nie przygnębia gracza ani szybkością zagrań, ani miażdżącą przewagą precyzji ruchu swych zawodników. Nie wymusza — co krok — podbramkowych sytuacji. To duża i nie tak znowu często spotykana zaleta tego typu symulatorów. Nie ma idiotycznych wyników meczy, np. 8:0 dla komputera. To wszystko sprawiło, że z pewnym żalem oddawałem grę po napisaniu recenzji.

■ RESET





dystrybucja: IPS
TEL. (0-2) 642-27-66

cena: 122.00 ,-

wymagania:
PC 486 DX, 4 MB RAM, VGA/SVGA, SB, GUS, CD-ROM x2 (1 CD)

93%

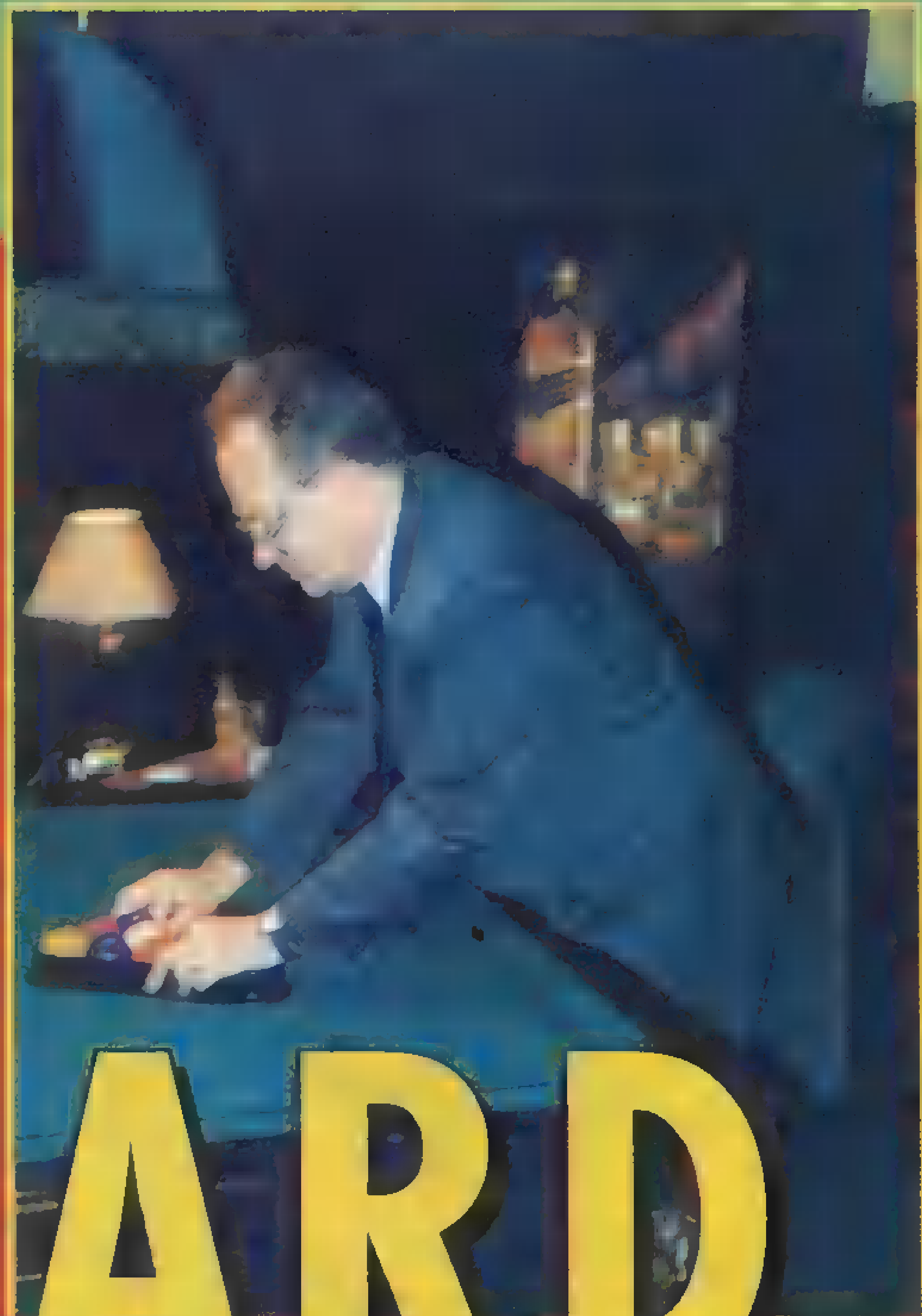
GREMLIN '95

SPORTOWA

KOMPUTER VS. ZIELONY STOLIK

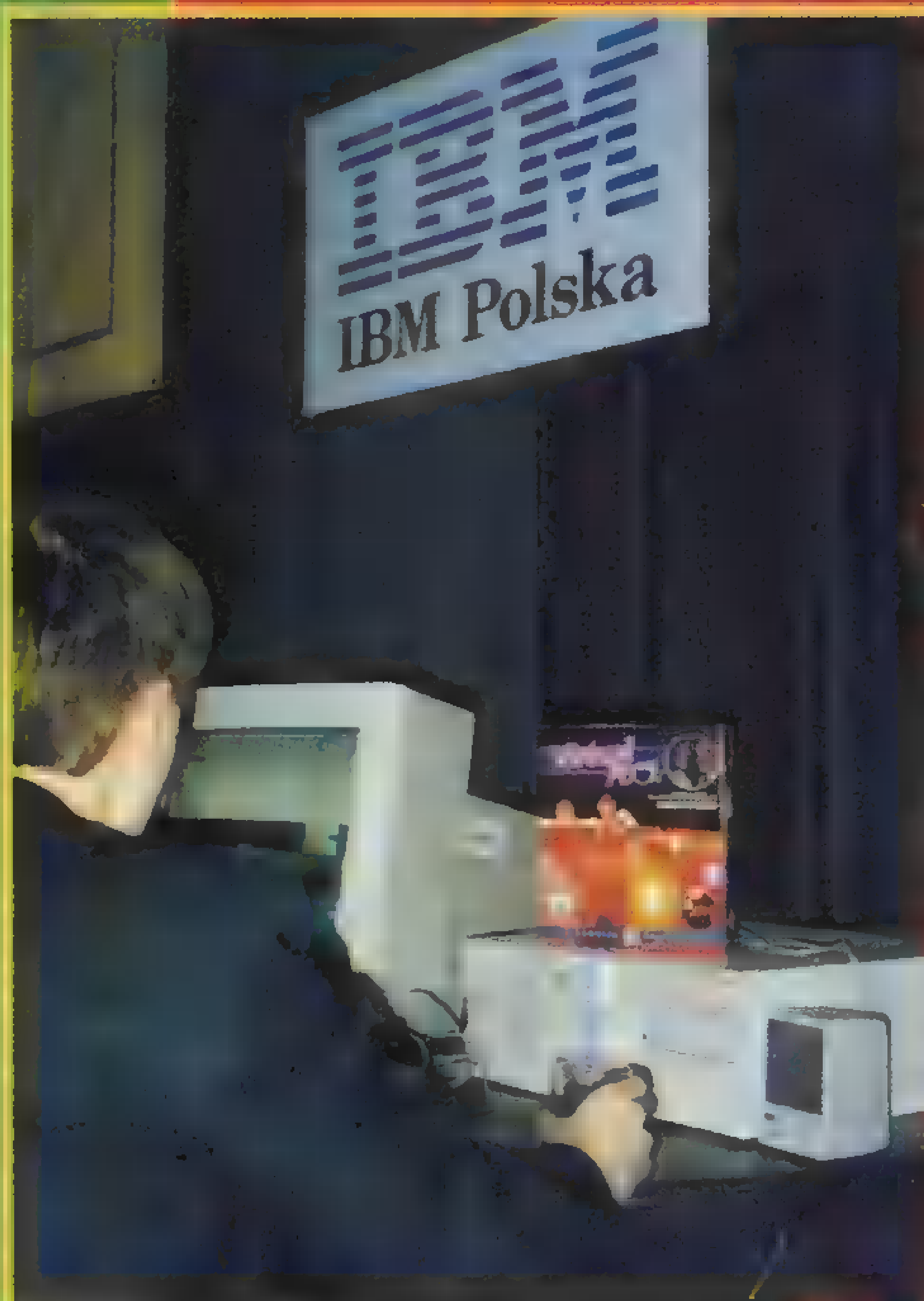






Pewnej zimnej nocy, w pięknym warszawskim hotelu Victoria, odbył się finał niecodziennej imprezy... Ale zacznijmy naszą opowieść od początku. Inicjatorem zorganizowania imprezy o charakterze sportowym, opartej na zasadach zdrowej rywalizacji, był pan Lech Bodych z redakcji III Programu Polskiego Radia. Wraz ze swoim redakcyjnym kolegą, panem Jakubem Skrzyczkowskim – miłośnikiem bilarda – uradzili, że właśnie ta szlachetna dyscyplina sportu będzie najodpowiedniejsza dla dziennikarzy różnej maści. I nie pomylili się. Okazało się bowiem, że wśród dziennikarzy zarówno radiowych, telewizyjnych, jak i przedstawicieli słowa pisanego, jest wcale niemała grupka zapaleńców, którzy regularnie zbierają się przy zielonym stoliku. Pomysł już był, teraz należało zorganizować odpowiedni lokal. W tym przypadku gościny udzieliło Casino Orbis Poland, udostępniając grającym swe sale w Hotelu Victoria. Impreza nabrała przez to właściwej rangi, a gdy organizatorom udało się jeszcze pozyskać takich sponsorów, jak IBM Polska, GRUNDING czy JOHNNY WALKER, dodało to jej pikanterii. Z zaproszeniem znamienitych gości nie było problemu. Sale kasyna pierwszego dnia eliminacji dosłownie pękały w szwach. Stawili się tłumnie dziennikarze niemal wszystkich liczących się tytułów prasowych, a także prezenterzy radiowi i telewizyjni. Nie zabrakło również osobistości ze świata polityki. Zapytacie pewnie co robili tam przedstawiciele naszej redakcji i dlaczego się tam znaleźli? No cóż, jako nieliczni z zaproszonych gości potrafiliśmy obsługiwać komputery dostarczone na potrzeby imprezy przez firmę IBM Polska. Na jednym stanowisku opracowywane były na bieżąco wyniki turnieju, a na drugim, jako ciekawostka, prezentowany był bodaj najlepszy program komputerowy, symulujący grę w bilard – mianowicie „VIRTUAL POOL". Gra ta, udostępniona przez firmę CD PROJEKT, wzbudziła olbrzymie zainteresowanie zebranych gości. W czasie trwania imprezy nasze stanowisko odwiedziło wiele osobistości znanych z telewizji i nie tylko. Przy okazji dowiedzieliśmy się, że Poseł Krzysztof Król z KPN, który podczas turnieju pełnił obowiązki sędziego honorowego, jest miłośnikiem i znawcą komputerów, zagorzałym zwolennikiem sieci Internetu, a co nas najbardziej ucieszyło – stałym czytelnikiem „Gier Komputerowych".

POOL BILARD



Trzeba przyznać, że „nasza drużyna" – w osobach RedNacz, ZaRedNacz, Bryś i Adaś – znaleźliśmy się w tak doborowym towarzystwie, poczuła się trochę zagubiona – niczym kopciuszek na balu. Jednak wkrótce, nieoczekiwanie znaleźliśmy się w centrum zainteresowania. Spowodowane to było tym, że obsługując stanowiska komputerowe zostaliśmy skojarzeni jako reprezentanci IBM Polska. Nawet mocno nie protestowaliśmy, ale dzięki temu mieliśmy pełne ręce roboty. Naczelny miał niezły ubaw ustawiając w długiej kolejce chętnych do wzięcia udziału Turnieju. Zabawy było co niemiara bo wiara cisnęła się do stanowiska komputerowego niczym pszczoły do miodu i trzeba było towarzycho trochę uspokoić. Wespół-zespół uformowaliśmy kolejeczkę, na wzór standardowego ogonka po mięso na kartki z czasów późnego socjalizmu, w którym tłoczli się w zgodzie, ci znani i uznani wraz z mniej znanymi lub zupełnymi żółtodziobami w branży. Żadnych przywilejów, żadnych znajomości, żadnych układów. Naczelny był nieubłagany. Jak demokracja, to demokracja! Po „wylegitymowaniu" wszystkich i wprowadzeniu nazwisk do komputera, odbyło się losowanie par. A potem rozpoczęły się regularne pojedynki. Pieczę nad całością sprawował sędzia klasy miedzynarodowej – Pan Krzysztof Kruk – który nie dość, że znał się na rzeczy, to jeszcze tryskał wspaniałym humorem. Część gości kibicowała, część zalewała robaka w barze sponsorowanym przez Johnny Walkera. Trunki były gratisowe, wyżerka w sąsiedniej sali również – żyć nie umierać. Jednak chłopcy z drużyny „Gier Komputerowych" vel IBM Polska, trzymali się dzielnie i nad ranem wyszli na własnych nogach. Taki schemat wydarzeń powtórzył się jeszcze trzy razy. Natomiast dnia 19 stycznia odbył się wreszcie wielki finał I Ogólnopolskiego Turnieju Pool Bilarda o Puchar Złotej Kaczki. Choć tak naprawdę, nagrodą główną był komputer IBM, który ostatecznie przypadł w udziale Państwu Kotowskim, którzy między sobą rozegrali zaciętą, małżeńską walkę o zwycięstwo. Pytacie kto wygrał? A czy to ważne? Przecież i tak wszystko zostało w rodzinie.



Generalnie impreza była nad podziw udana i z niecierpliwością oczekujemy na podobne!

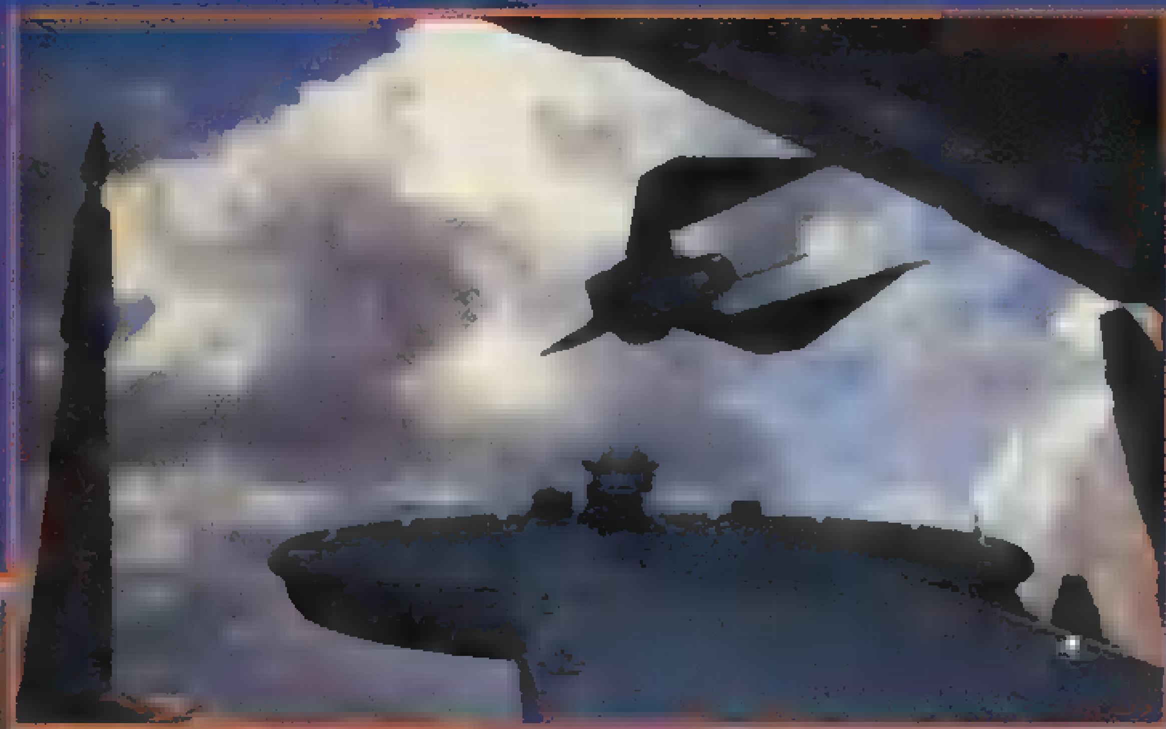
■ Marek, Darek, Adaś, Mariusz



REBEL ASSAULT II

— Pod skrzydłami trzech patrolujących X-Wingów przesuwała się z wolna szmaragdowo-błękitna, ogromna tarcza planety. Rzadkie ciębiaste skupiska białych cirrostratusów nie utrudniały zwiadu. Niepokojący sygnał radarowego namiaru imperialnego satelity najpierw przycichł w słuchawkach, a po chwili umilkł. Nad kontrolowaną przez Imperium planetą niebo było wolne od wroga. Prowadzący patrol Luc Skywalker miał właśnie wydać swym skrzydłowym rozkaz ukończenia misji. I w tym to momencie sygnał alarmowy rozjarzył się nagle czerwienią i rozkrzyczał urywanym, natarczywym piskiem beepera. Skywalker najpierw omiótł wzrokiem czysty horyzont. Nikogo! Kiedy jednak spojrzał na ekranik kontrolny tylnej kamery — zdrętwiał z wrażenia. Z tyłu, o niecałą milę, wychynęła nie wiadomo skąd piątka TIE. Mieli widać najnowszej generacji osłony, gdyż radary wczesnego ostrzegania X-Wingów zawiodły zupełnie. TIE waliły na nich pełną szybkością. W tym samym momencie niebezpieczeństwo dostrzegli skrzydłowi. Ich głosy rozkrzyczały się jednocześnie w słuchawkach hełmofonu Luca. Ale było już za późno! Przestrzeń wokół X-Wingów rozszalała się smugami działek laserowych TIE. Pierwszy eksplodował X-Wing prawego skrzydłowego. Po kilku sekundach runął w dół, jak płonąca pochodnia, lewoskrzydłowy. Skywalker kilku błyskawicznymi szarpnięciami wolanta wymknął się z pola ostrzału. Kiedy w celowniku przez ułamek sekundy zamajaczył kontur jednego z TIE, Luc instynktownie nacisnął spust sprzężonych działek. Rozbłysk eksplozji w miejscu gdzie był TIE potwierdził celność strzału. Jednak w tym samym momencie dwa nurkujące TIE dopadły Luca. Trafiły w napęd X-Winga. Zanim płomień rozszalał się w kabinie na dobre, Skywalker zdążył szarpnąć czerwoną dźwignię katapultowania! Widać TIE postanowiły wydać pilota w ręce patroli naziemnych, gdyż oddaliły się bez strzału. Po niedługiej chwili Luc wylądował na obrzeżu niskiego modrzewiowego zagajnika...

Ta barwna, pełnoekranowa sekwencja filmowa jest jedną z wielu atrakcyjnych i długich wstawek filmowych, jakie zawiera najnowsza gra „REBEL ASSAULT 2 — The Hidden Empire". Wydawcą gry — podobnie jak i poprzednich części cyklu — jest firma LucasArts. „The Hidden Empire" to nowa, dynamiczna gra akcji, następna saga z gwiezdnej, nie kończącej się odysei „Star Wars". Jest ona kolejnym dowodem tego, że pokłady tematyczne „Star Wars" są





jeszcze dalekie od wyeksploatowania. Treścią akcji gry jest zaciekła wojna domowa w kosmosie i na nieznanych planetach, między siłami rebeliantów a Imperium Galaktycznym — siedliskiem zła i przemocy. Oddziały Imperium dowodzone żelazną ręką Dartha Vadera, sprawują jeszcze pełną władzę w Galaktyce. Ale flota rebeliantów zniszczyła już Gwiazdę Śmierci. Ten sukces nasila płomień rebelianckiej walki. Wielu młodych pilotów przyłącza się do sił rebelii. W ich szeregach możesz znaleźć się również Ty.

„The Hidden Empire" oceniam bardzo wysoko. Nowa gra zachowuje wytworny, dobrze znany styl LucasArts. Ma tradycyjnie świetną grafikę i dźwięk. Do tego zdążyliśmy już przywyknąć. Jednak to, co najbardziej mi w tej grze odpowiada, to zespolenie — wręcz stopienie w jedno — wielu sekwencji filmowych z sekwencjami akcji kierowanymi przez gracza. Rzecz najlepiej wyjaśnić na przykładzie. Nieprzypadkowo rozpocząłem tę recenzję od opisania jednej z sekwencji filmowych gry. Powróćmy na chwilę do niej.

Po przegranym myśliwskim pojedynku nad jedną z

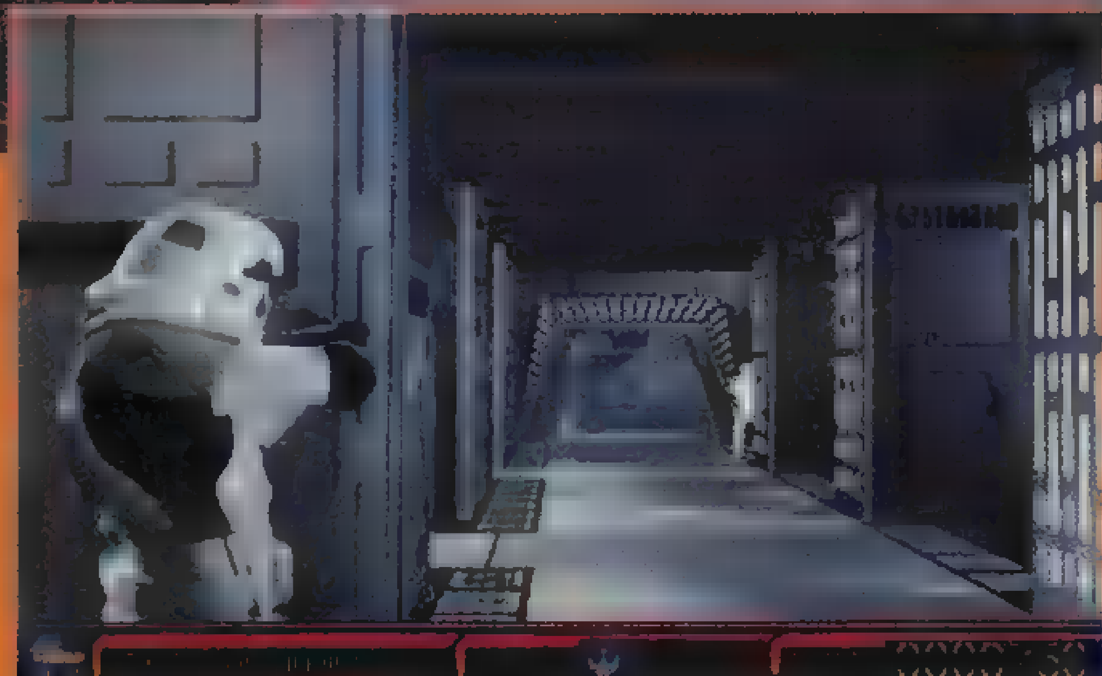














planet kontrolowanych przez Imperium, katapultujesz się i lądujesz na jej powierzchni. Sekwencja filmowa pokazuje, jak docierasz do wejścia podziemnej wartowni sił Imperium. Po wybiciu strażników przedostajesz się do wnętrza wartowni. To wszystko dzieje się bez możliwości Twojego udziału w grze. Oglądałeś film. W tym momencie kończy się jednak atrakcyjna sekwencja filmowa. Sceneria nieruchomieje, jak w zatrzymanym kadrze filmu. Wtedy zaczyna się niepostrzeżenie Twoja akcja w stop-klatce filmowej! Stoisz w załomie korytarza wartowni. Z pistoletu laserowego eliminujesz atakujących Cię gwardzistów Imperium. Na przemian strzelasz, wybierasz cele lub kryjesz się w swym ukryciu! Dopóki nie wybijesz wrogów, program nie puści Cię dalej. To wszystko podane jest w znakomitej grafice, bezbłędnej animacji, w warunkach pełnoekranowej scenerii filmowej. Kiedy gwardziści leżą już pokotem, rusza kolejna, niezależna od Ciebie sekwencja filmowa. Podejmujesz szaleńczą ucieczkę z podziemnej wartowni latającym pojazdem. Film doprowadza Cię z wartowni do wyjścia połączonej z nią, opuszczonej kopalni, i znowu wnikasz aktywnie w dalszy ciąg sekwencji, tym razem w warunkach wymuszonego ruchu pojazdu. Przemykasz się poprzez labirynty najeżonych przeszkodami korytarzy i sztolni. Sterujesz upornie sunącym pojazdem, którego nie możesz jednak zatrzymać! Po drodze likwidujesz gwardzistów. Wspaniała filmowa grafika, pełna napięcia akcja! Ten sposób łączenia pełnoekranowych filmów z pełnoekranową akcją jest prezentowany w toku całej gry. Uważam że „The Hidden Empire" jest doskonałym wzorem do naśladowania w grach akcji tego typu. Duża zaletą akcji w grze jest to, że nie przebiega ona liniowo. W wielu (nie we wszystkich) przypadkach będziesz miał możliwość wyboru spośród pojawiających się celów. Trafny wybór i refleks mogą rozstrzygnąć o Twoim zwycięstwie w epizodzie gry! „The Hidden Empire" jest podzielona na 15 rozdziałów. Tylko piętnaście kolejnych zwycięstw doprowadzi Cię do udziału w pełnym napięcia finale. Będziesz strącał wrogie myśliwców TIE. Dopadniesz w pojedynkę Gwiezdnego Super Niszczyciela, będziesz przemykał się pośród rojów asteroidów. Unieszkodliwisz wartownię Imperium, spenetrujesz podziemia planet i będziesz walczył z Walkerami na bezmiarach planetarnych pustkowi. [illegible] pojazdy, a nawet dowodził legendarnym Sokołem Milenium. Będziesz przebywał w doborowym towarzystwie elity pilotów Rebeliantów. Odwiedzisz nie odkryte jeszcze rejony Galaktyki, poznasz głębie kosmosu i zupełnie nowe światy.

Polskim dystrybutorem gry jest IPS Computer Group. Opakowanie gry jest równie estetyczne co atrakcyjne. Mieści ono dwa krążki CD-ROM oraz dwie książeczki instrukcji w języku polskim. Wydaje się, że jedna z nich to powtórzenie instrukcji z „Rebel Assault 1" i nie oczekujcie, że odnajdziecie na CD-ROM-ach zapowiedzianych w niej dem kilku gier firmy LucasArts. Na koniec krótko o wymaganiach sprzętowych „REBEL ASSAULT 2 – The Hidden Empire". Niezbędne minimum to procesor 486/50 MHz, pamięć 8 MB RAM oraz napęd CD-ROM o podwójnej szybkości. Karta graficzna VGA 256 kolorów. Z kartą dźwiękową nie powinno być większych problemów. Gra akceptuje znakomitą większość standardów używanych w Polsce. DOS w wersji nie niższej niż 6.0, ale gra jest również kompatybilna z systemem Windows 95. Jeśli gra ma olśnić pełnym swym blaskiem grafiki, to dla uzyskania wysokiej rozdzielczości obrazu dodajmy do tego VLB lub PCI bus. Instrukcja rekomenduje Pentium, ja jednak uważam je za zbędne.

■ RESET







dystrybucja: **IPS**
TEL. (0-2) 642-27-66

cena: **189.00 ,-**

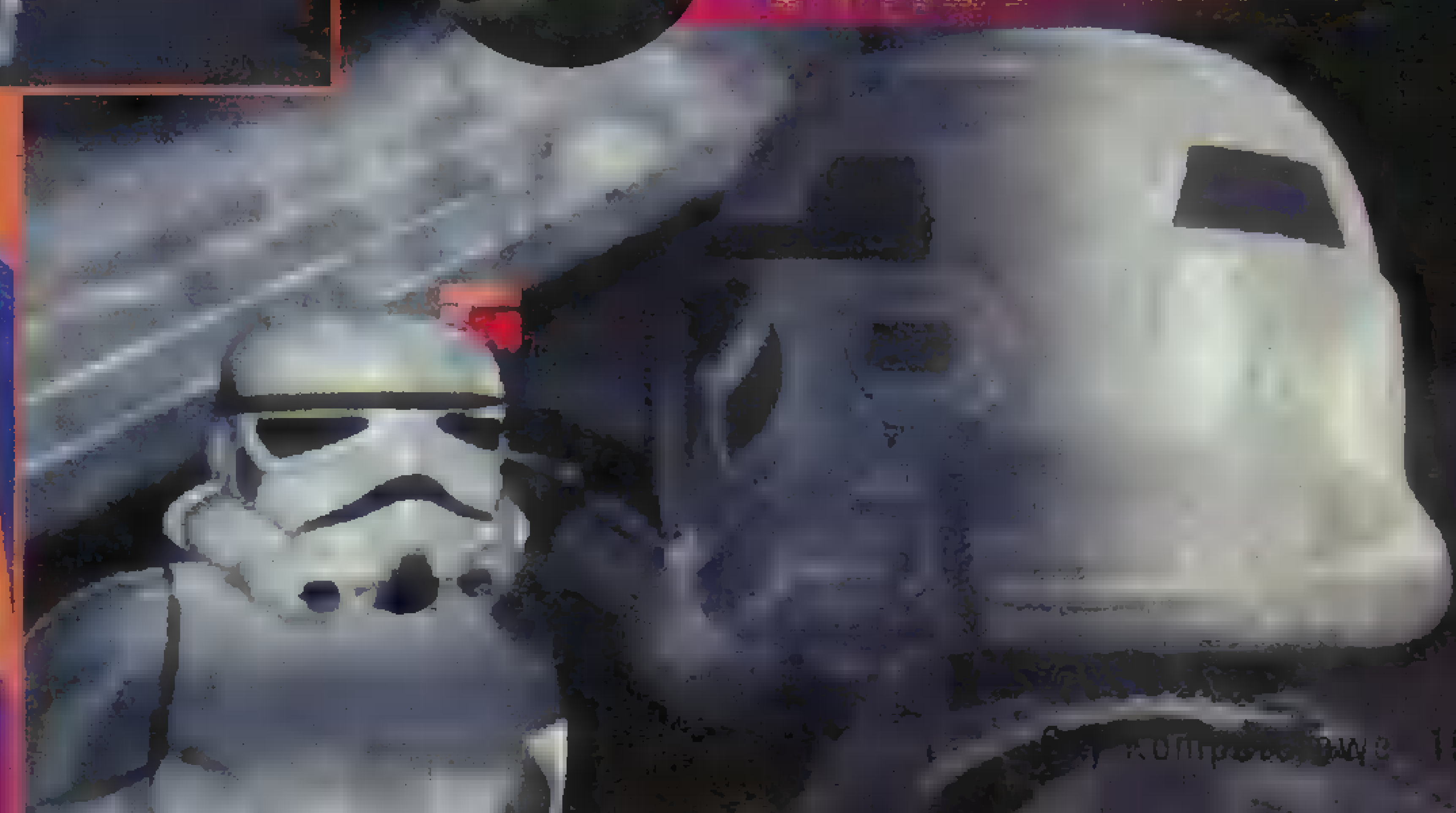
wymagania:
PC 486DX 50MHz, 8 MB RAM, VGA/SVGA, SB, GUS

LUCAS ARTS '95

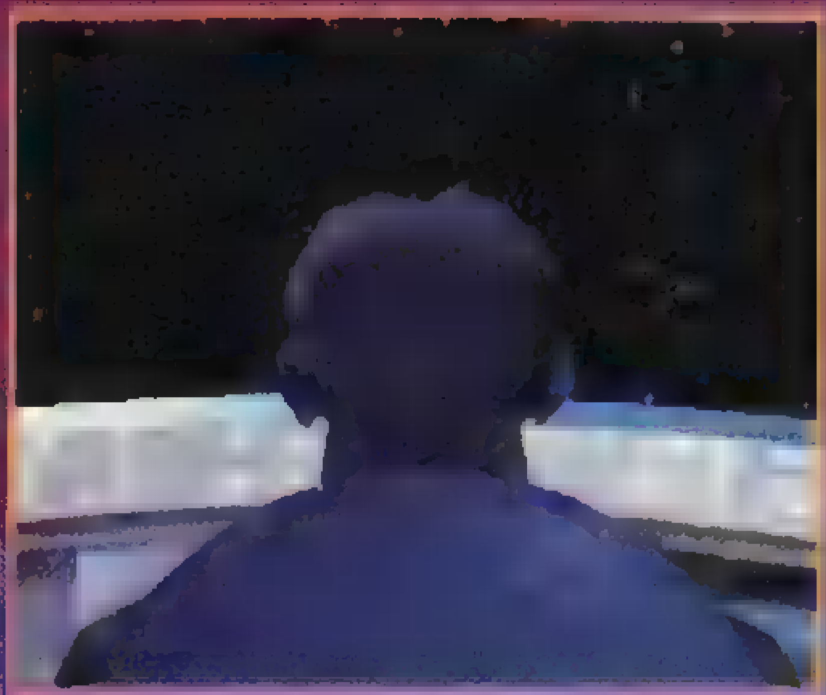
STRZELANKA







MILLENNIA



Przywykliśmy już do tego, że firma wydawnicza GameTek wysoko ustawiła poprzeczkę poziomu swych produktów. Kiedy ostatnio zaoferowała nową grę strategiczną pod nazwą „MILLENIA", oczekiwano kolejnego hitu. Miło mi donieść, że nadzieje te nie zostały zawiedzione! Klasyfikując „MILLENIĘ" dodajmy, że zawiera ona niewielki, ale istotny wątek gry zręcznościowej. „MILLENIA" to jednak przede wszystkim pełnej krwi strategia. Jej istotą jest niełatwe manipulowanie czwartym wymiarem — czasem! Jest to w grach strategicznych temat nowatorski i nie eksploatowany. Aż dziwne, że żaden scenarzysta gier [illegible] nań nie wpadł! Legenda gry jest nieskomplikowana i utrafiona w [illegible]. Wcielasz się w niej w postać pilota międzygwiezdnej ciężarówki. Kursujesz [illegible] ale jeszcze ja tym kosmolotem po [illegible] Mlecznej Drogi. Ciułasz pieniądze na lepszy i szybszy warsztat pracy. I wszystko układa się znakomicie do czasu, gdy niespodziewanie potężna Nadistota uprowadza Cię do nieznanej galaktyki Echelon. Twój stary statek kosmiczny zniknął bez śladu. Nieoczekiwanie zostajesz umieszczony w nieznanym Ci, wspaniałym kosmolocie. Nadistota popisuje się nim cudzie techniki kosmicznej nawigacji. Otrzymujesz od niej propozycję nie do odrzucenia. Zostajesz wyznaczony do ratowania galaktyki Echelon. A dzieją się tu rzeczy ponure... Z innej nieznanej galaktyki do Echelonu przybyli kosmiczni najeźdźcy. To Microidzi, cywilizacja niosąca zagładę innym rasom. Microidzi są drapieżnymi istotami owadziego rodzaju. Swoją drogą ciekawe, jak się oni rozmnażają — może przez pączkowanie? Nadistota oddaje więc do Twojej dyspozycji wspaniały kosmolot XTM. Może on się przemieszczać równie dobrze w czasie, jak i przestrzeni. Ale niestety — tylko w obrębie galaktyki Echelon! Powrót do macierzystej galaktyki Układu Słonecznego wydaje się być wykluczony. Na szczęście istnieje szansa ucieczki z Echelonu! Trzeba w tym celu zrealizować zamysły i plany Nadistoty. Trzeba zacząć od „zasiania" na planetach systemów gwiezdnych Echelonu — czterech konkurencyjnych gatunków istot myślących. Są to [illegible] Piscines żyjące w oceanach, niedźwiedziowaci szlachetni mieszkańcy tundry Slothoids, pustynne rogacze Reptoids oraz mieszkające w tropikach insekty Entomons. Te, tak różne istoty, masz nie tylko hodować, ale także dopomóc im w przekształceniu się w wysoko rozwinięte cywilizacje. Mają one przy Twojej pomocy zniszczyć Microidów, gdyż w przeciwnym wypadku same zostaną przez nie zniszczone. Okazuje się, że tylko te cztery cywilizacje są w stanie skonstruować techniczne urządzenia, dostosowujące Twój XTM do możliwości powrotu na Ziemię. Bez przetrwania i rozwoju tych czterech gatunków, do końca swych dni pozostaniesz więźniem galaktyki Echelon. Taka jest legenda gry i jej podwójne, stawiane przed Tobą zadanie. Nadistota wpakowała Cię jednak w niezłą kabałę. W toku gry rychło okaże się, że zadania te kolidują ze sobą i trzeba je odpowiednio równoważyć. Sytuacja wygląda smętnie! Na szczęście XTM może przemieszczać się w czwartym wymiarze — w czasie, w obydwu jego kierunkach! Otwiera to przed graczem możliwość nowych działań, a [illegible] nam wobec [illegible] wpływu czasu w [illegible] niezwykłej rzeczywistości.



Grając w „Millenię" [illegible] uświadamiamy sobie, jak w [illegible] rozumowaniu jesteśmy „przykuci" do przemieszczania się tylko w trzech wymiarach. [illegible] dwóch zadań w „MILLENII" jest [illegible]. Szybko zorientujesz się, że pogodzenie ze sobą obu tych celów nie jest łatwe. Skupiając się na jednego celu, będziesz jednocześnie oddalał się od drugiego. Pamiętaj jednak, że w [illegible] galaktyce, żaden ze stworzonych przez Ciebie gatunków nie będzie w stanie wyprodukować takich technologii, które otworzyłyby przed Tobą drogę ucieczki na Ziemię. Te technologie to, [illegible] do kosmolotu (expansion fuel) od Piscines, międzygalaktyczny napęd kosmolotu (hyperdrive engine) od pustynnych rogaczy, [illegible] żalnik paliwa (expander) od [illegible] misiów oraz wykrywacz korytarzy nadprzestrzennych (wormhole) od jaszczurowatych. Bez któregokolwiek z tych urządzeń, ucieczka z Echelonu nie będzie możliwa. Z tego wypływa oczywisty wniosek: nie wolno Ci dopuścić do wyginięcia któregokolwiek z czterech gatunków. Aby osiągnąć jakiś cel w „MILLENII", z całą pewnością będziesz musiał niejednokrotnie cofać się w czasie i niweczyć tym samym to, czego mozolnie dorobiłeś się przez stulecia. Podróżowanie w czasie i wprowadzanie zmiany pociągają za sobą katastrofalne zmiany biegu historii galaktyki Echelon. Następstwem tego jest powstawanie niszczycielskich „czasowych sztormów". Ich siła jest proporcjonalna do wielkości wprowadzonych zmian. Jeśli zmianami [illegible] do tego, że pomyślne zakończenie misji nie będzie możliwe — potężny sztorm czasowy zniszczy kosmolot XTM wraz z [illegible] — czyli z Tobą. Silniki XTM są napędzane siłą grawitacyjną planet. To swoiste paliwo gromadzisz przelatując w pobliżu olbrzymów gazowych. Siła ta obsługuje napęd statku oraz zasila jego osłony i uzbrojenie. W podejmowaniu decyzji może Ci pomagać wspomniany ANGUS — sztuczna inteligencja. To automatyczny system nawigacyjno-doradczy statku. Sterujesz nim za pomocą interfejsu na ekranie [illegible] w sześciu pomieszczeniach [illegible] XTM. Dostęp do nich jest najwygodniejszy przy użyciu klawiszy: F1 — widok główny, F2 — pomieszczenie nawigacji (Navigation), F3 — pomieszczenie transportowe, F4 — pokład komunikacji (Communication), F5 — tankowanie paliwa z gazowych olbrzymów i F6 — uruchamianie statku zwiadowczego.

Ciekawie i niebanalnie pomyślanym urządzeniem do manipulowania czasem oraz podglądania przeszłych, teraźniejszych i przyszłych wydarzeń w obrębie czterech ras Echelonu jest Koło Historii [illegible]. Jest ono przywoływane klawiszem F8 lub przyciskiem w lewej części kokpitu. Ukazuje ono w formie ikon dzieje i rozwój każdego z czterech gatunków istot. Koło to jest kluczem do zrozumienia gry i planowania jej strategii. Jest ono narzędziem przemieszczania się w czasie. Posługując się nim, można i należy zmieniać przebieg wydarzeń w Echelonie. Kierunek zmian zależy wyłącznie od przyjętej przez Ciebie strategii działań.

Polecenia działań wydajesz komunikując się z przedstawicielami każdej z ras. Interfejs tego porozumiewania się jest znakomicie pomyślany. Czynność taka wymaga jednak znajomości podstaw języka angielskiego. Konwersację z istotami prowadzimy poprzez wybór pytań i poleceń, na które otrzymujemy zazwyczaj wyczerpujące odpowiedzi istot. Zdarzy się, że pewnych właściwych decyzji nie będzie możliwe już „przy pierwszym podejściu". Dlatego będzie niezbędne kilkakrotne rozgrywanie pozycji gry. Czynności to jednak nie dzieją się na tej samej pozycji czasu, ale zawsze na kolejnych pozycjach. Po podjęciu [illegible] następuje niewielki sztorm czasowy. Po jego ustaniu trzeba podejrzeć „na kole" zmiany, jakie powstały w przebiegu wydarzeń danego gatunku. Jeśli szykuje się kryzys lub wyginięcie gatunku, to trzeba cofnąć się w czasie i próbować od nowa. [illegible] te zamieszania w czasie. Powrót o jedno lub nawet kilka stuleci może [illegible] jednocześnie przekreślić dokonania innych gatunków.

Droga zwycięstwa w „MILLENII" jest długa. Gra na szczęście nie jest liniowa. Niemniej ukończenie „Millenii" nie jest łatwe. Trzeba bez ustanku kontrolować rozwój każdego z gatunków. Musisz również pamiętać, aby Twoje cywilizacje same nie zniszczyły sobie do szczętu i nie zniweczyły tego, czego już poprzednio dokonałeś. Trzeba odpierać coraz dotkliwsze ataki Microidów. Na szczęście w miarę upływu czasu możemy sobie wypracować dostęp do nowych, doskonalszych broni. Nade wszystko trzeba działać tak, aby zapewnić sobie powrót do rodzimej galaktyki.

Wymogi sprzętowe gry nie są wygórowane. Ekskluzywne wydanie opakowanie zawiera CD-ROM i instrukcję w języku polskim. Fanom gier strategicznych zdecydowanie polecam „MILLENIĘ"!

■RESET



dystrybucja:	LICOMP TEL. (0-2) 642-27-66
cena:	99.00 ,-
wymagania:	PC 386 DX, 8 MB RAM, VGA, SB, CD-ROM x2 (1 CD)

GAMETEK '95

STRATEGIA

FATAL RACING



Wydany w końcu ubiegłego roku przez firmę Gremlin symulator wyścigów samochodowych „FATAL RACING", to rzeczywiście Śmiertelny Wyścig. Amatorzy mocnych sportowych wrażeń będą usatysfakcjonowani, gdyż współzawodniczą w nim kierowcy twardzi i nieustępliwi. Gra bazuje na realiach sportu samochodowego. Co roku ośmiu największych producentów samochodowych organizuje mistrzostwa, aby pokazać światowej prasie – a zwłaszcza publiczności – kto konstruuje najlepsze, najszybsze i najsilniejsze samochody. Zwycięzca zawodów ma zagwarantowany wielki sukces handlowy w następnym roku. Istnieje również wielu innych





drobnych producentów, ale to płotki w porównaniu z ośmioma uczestniczącymi w wyścigu gigantami. Każda spośród ośmiu wielkich kompanii wybudowała dwa tory w pobliżu swojej głównej fabryki. Zaprojektowano je jako kręte trasy, z nachylonymi zakrętami, pętlami, korkociągami, skoczniami i serpentynami. Dzięki temu stanowią one wielkie wyzwanie nie tylko dla maszyn, ale i dla kierujących nimi zawodników. Jest oczywiste, że nagrody za zwycięstwo są bardzo wysokie, nie mniejsze niż prestiż z zajęcia czołowych miejsc.

Taka jest treść i akcja gry „FATAL RACING". Po zainstalowaniu gry pojawia się główne menu, w którym dokonujemy wyboru głównych opcji gry: wozów, tras, rodzaju wyścigu, ilości okrążeń i liczby graczy. Już ten ekran zapowiada piękną grafikę gry. Jednak następny ekran „wyboru wozów" upewnia nas wręcz o niej. Wybieramy spośród ośmiu przepięknych bolidów toru i szesnastu bardzo zróżnicowanych tras wyścigu. Aby rozbudzić wyobraźnię, podam nazwy niektórych z tych tras: wężowy przesmyk, wielkie nurkowanie, most, wrota, swobodny spadek, kolejka górska, przelot, wyścig do trumny, diabelska serpentyna. Sterować grą możemy przy użyciu joysticka, klawiatury lub „pedałów". Do wyboru mamy zarówno pojedyncze wyścigi (single race), jak i mistrzostwa (championship). Wybieramy spośród pięciu stopni trudności: łatwego, średniego, podstępnego, trudnego i nieprawdopodobnego. Wskaźniki i mierniki wozu oraz trasy są niewielkie, lecz czytelne. Są one rozmieszczone dyskretnie na ekranie, tak aby był on praktycznie w całości polem walki. Gra zawiera bardzo dobrą opcję Replay, za pomocą której można odtworzyć przebieg każdego wyścigu. Dostępna jest również opcja sieciowa, w której możesz zmierzyć swe siły z kolegami.



Polskim dystrybutorem gry jest firma Licomp, która dołącza bardzo dobrze opracowaną instrukcję w języku polskim. Wymagane minimum sprzętowe to: 486DX2 66 MHz, 4 MB RAM, napęd CD-ROM o podwójnej szybkości (lub wersja dyskietkowa), karta VGA 256 kolorów, karty dźwiękowe Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Microsoft Sound System, Gravis Ultra Sound i karty w 100% kompatybilne.

■ RESET
komputer: PC 486 DX2
ocena: 90%

SCREAMER



Koniec ubiegłego roku obficie obrodził symulatorami wyścigów samochodowych. Jednym z nich jest produkt firmy Graffiti wydany przez znaną Virgin Interactive Entertainment. Nosi nieco intrygującą nazwę „SCREAMER", co w braku innych określeń można żartobliwie przełożyć jako „wrzaskun". W każdym razie słowo to oddaje dość trafnie hałaśliwość głównego bohatera gry. „SCREAMER" bez wątpienia zasługuje na dobrą ocenę. Spośród powodzi symulatorów tego rodzaju wyróżnia się atrakcyjną grafiką, świeżością pomysłu i bardzo dobrą grywalnością. Nie mam zamiaru zanudzać fachowymi określeniami rodzaju grafiki gry. Rzecz w tym, że jest ona czytelna, barwna, świetnie animowana i po prostu bardzo ładna. Bardzo ważne jest to, że w „SCREAMERA" da się grać, to znaczy można w nim szybko pojeździć, nie rozbijając się co chwila i z byle powodu. Trudności trasy są w tej grze czymś naturalnym, a nie zestawem wymyślnych pułapek na gracza. Sztuka kierowania pojazdami symuluje dość udatnie rzeczywistość. Nie jest tak, że każde nieco silniejsze wychylenie joysticka lub odrobinę dłuższe przytrzymanie kursora, prowadzi niechybnie do uderzenia o drzewo, barierę lub do triumfalnego wjazdu w przydrożne pole. „SCREAMER" nie należy do tak licznych symulatorów wyścigów samochodowych, które szybko zniechęcają, które po kwadransie prób wyrzuca się z twardego dysku. To co napisałem nie oznacza, że „SCREAMERA" potraktowano ulgowo. Wszystko w tej grze może się zdarzyć, łącznie z efektownym „dachowaniem". Ale niepowodzenia wynikają z oczywistych, a nie urojonych lub wymuszonych przez programistów błędów. To się liczy!





W „SCREAMERZE" wybieramy spośród 12 pięknych i rasowych wozów. Tras jest znacznie mniej, ale za to wręcz urzekają one pięknem widoku, szczegółowością rysunku i kapitalną animacją „przesuwu". Niestety nie dane mi było oglądać klasy szczegółowości Hi Detail, gdyż wymaga to posiadania 12 MB RAM. Zapewniam, że Mid Detail naprawdę wystarcza. Gra przedstawia do wyboru cztery tryby: normal, championship, special modes oraz naturalnie network. Trzy stopnie trudności gry najzupełniej wystarczają. Różne ujęcia widoku wyścigu: z wnętrza kabiny wozu, przed lub z tyłu za wozem zapewniają klawisze F1-F4. Klawisze kursora sterują kierunkiem jazdy, a klawisze Ctrl i Alt – skrzynią biegów. Minimum konfiguracji sprzętowej to: 486DX2 66 MHz, 8 MB RAM (12 MB dla SVGA), napęd CD-ROM o podwójnej szybkości oraz 30 wolnych MB na HD. Gra akceptuje większość kart dźwiękowych. Polskim dystrybutorem jest firma IPS.

■ RESET
komputer: PC 486 DX2
ocena: 90%





Po przyjrzeniu się aktualnej ofercie nowości gier na PC [illegible] wrażeniu, że firma GAMETEK [illegible] wielkie [illegible] gorąca nowość tej firmy pod tytułem „ROAD WARRIOR — Quarantine II". [illegible] demo tej gry.

Z [illegible] wynika, że [illegible] będzie zarówno wersja CD-ROM jak i dyskietkowa. [illegible] na do [illegible] nek", [illegible] ny oni [illegible] szare [illegible] do [illegible] co [illegible] nie [illegible] im [illegible] w grze. Akcja „Qurantine II" ulokowana jest w [illegible] stuleciu, a jej terenem jest [illegible] imperium zła, [illegible] ku. Cesarstwo [illegible] nosi nazwę [illegible] Empire, a jego głównym i ulubionym [illegible] [illegible] W [illegible] mroku [illegible] się ciągle nad [illegible] jest [illegible] Ale [illegible] do czasu. Na [illegible] z więzienia. [illegible] na Twoim miejscu zaszyłby się w jakiejś melinie [illegible] i nie wychylał z niej nosa, gdyż cela [illegible] a [illegible] należałoby [illegible] czy „Prison City" — [illegible] egzekucyjnym. Ale to nie dla Ciebie! [illegible] w pojedynkę stawić [illegible] która [illegible] W tym celu [illegible] samochód, przy którym [illegible] Porsche, Maseratti czy Lamborghini [illegible] dla [illegible] szybko [illegible] się w [illegible] na zawsze do [illegible] Jeździsz [illegible] po [illegible] do centrum dowodzenia wroga. [illegible] temu [illegible] jest [illegible] niż [illegible] działek [illegible] ognia wobec [illegible] nie [illegible] point. To wszystko jest [illegible] w [illegible] Jest wiele [illegible] walki, a [illegible] CD-ROM [illegible] i tło [illegible] dobrze zróżnicowano warunki [illegible] terenu gry. [illegible] tam miasta, [illegible] ograniczali „Qurantine I" [illegible] dów i broni [illegible] w „ROAD WARRIOR — Qurantine II".



ROAD WARRIOR



dystrybucja: LICOMP
TEL. (0-2) 642-27-66

cena: 110.00 ,-

wymagania:
PC 486 DX, 8 MB RAM, VGA/SVGA, SB, GUS, CD-ROM x2 (1 CD)

90%

GAMETEK '95

STRZELANKA

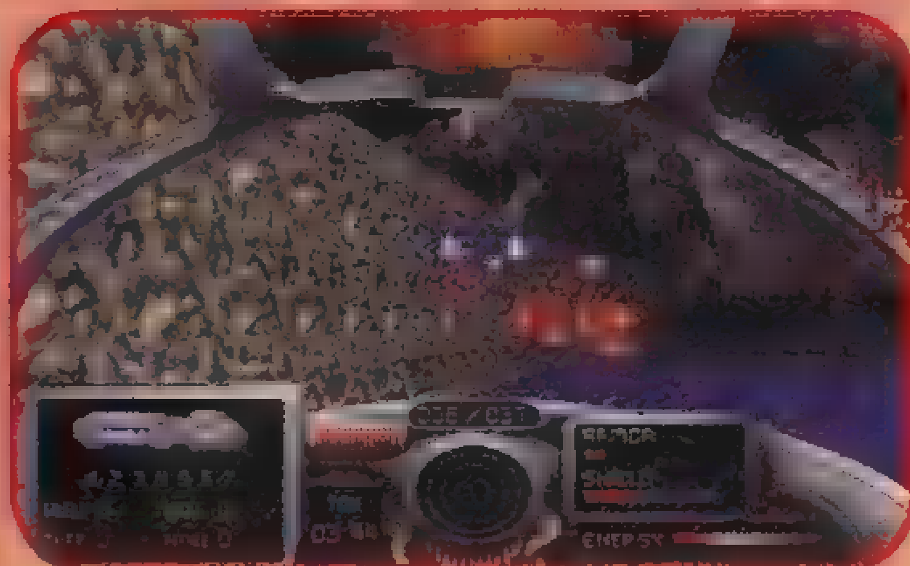


Tyle można napisać na podstawie [illegible] demo oraz [illegible] do niego folderu reklamowego. [illegible] z kompletnej gry [illegible] do jej [illegible] w formie [illegible] gra zapewne [illegible] wymagała 8 MB RAM. Materiały reklamowe nic nie [illegible] o tym, ale nie [illegible]

■ RESET

Jest rok 2149. Uczeni na Ziemi zakończyli prace nad projektem o kryptonimie „Radix", czyli nad stworzeniem statku bojowego wyposażonego w najnowszą technologię ziemską. Nowy myśliwiec został przewieziony przez gwiezdny niszczyciel „Defiance" do bazy na asteroidzie Theta-2. Radix, jak się okazało, jeszcze nawet nie zaczął rdzewieć, gdy wkrótce baza została zaatakowana przez okrutnych Obcych, przybyłych z innego świata przez czarną dziurę. Uzbrojone po zęby kreatury postanowiły zniszczyć ludzkość, wykorzystując swoją nowoczesną technologię. Ale zanim przeprowadzą atak na Ziemię, będą musiały uporać się z bazą na Theta-2. A tam czeka ich trudny orzech do zgryzienia! Jako pilot Zjednoczonych Sił Ziemi masz za zadanie zniszczyć Obcych i odzyskać bazę. Do dyspozycji jeden statek — Radix.

Tak właśnie rozpoczyna się nowa gra, wyprodukowana przez Epic Megagames, stanowiąca połączenie „Descenta" i „Terminal Velocity", a ogólnie będąca następnym wspomnieniem po nieśmiertelnym „Doomie". Trudno jednak powiedzieć, aby „Radix" mógł pobić którąś z powyższych produkcji. Gra nie jest monotonna, korytarze i hale, po których można się poruszać myśliwcem, są bardzo różnorodne, są wloty w ścianach umieszczone na różnych wysokościach, widać nawet wodospady wypływające ze ścian, wszystko wydaje się być OK, ale... No właśnie, jest jeszcze to „ale". Rozczarowała mnie przede wszystkim mała różnorodność uzbrojenia oraz, co najgorsze, zupełny brak fantazji producentów, jeśli chodzi o rodzaje przeciwników do zniszczenia!



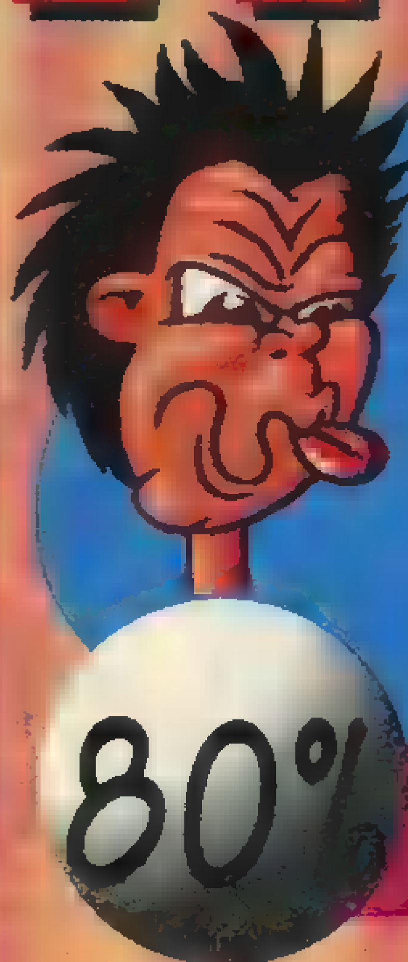
Aby polepszyć szybkość i uzbrojenie, należy się rozglądać za specjalnymi modułami, które jedynie zwiększają moc silnika i działek laserowych. Jeśli chodzi o przeciwników, to też jest skromnie. Z tych, z którymi dochodzi do prawdziwej walki, można spotkać głównie „bio-mechy", mogące strzelać ze specjalnych wieżyczek tylko w jednym kierunku oraz niewielkie, ale śmiercionośne roboty, które poruszają się z zawrotną prędkością uzbrojone w podwójne działka. Brak różnorodności w wyglądzie i uzbrojeniu wrogów producenci gry nadrobili ich ilością. Przeciwników na początku wydaje się być niewielu — to mylne wrażenie można przepłacić życiem, gdyż Obcy często są po prostu niewidoczni, a nagle spada ich grupa „jak piorun z jasnego nieba". Trzeba się ostro uwijać, aby zniszczyć wszystkich w danym rejonie i odnieść tylko niewielkie uszkodzenia. Dodatkowy kłopot stanowi piekielnie trudne namierzanie Obcych. Nie ma wspomagania przez komputer pokładowy, wszystko odbywa się ręcznie (a miała to być najnowsza technologia). Kiedy już nawet wycelujesz w bio-mecha czy inne paskudztwo, to po strzale okazuje się, że trafiłeś za nisko, albo za wysoko. Gra ogólnie należy do dosyć trudnych, polecam ją zwłaszcza fanatykom gier typu „Doom bez grawitacji" oraz ludziom o stalowych nerwach, których kolejne niepowodzenia w odbijaniu bazy opanowanej przez Obcych skłaniają jedynie do dalszej pracy nad sobą. Mimo dużej skali trudności w „Radixa" gra się dość dobrze, kolorystyka obrazu nie jest męcząca dla oczu, a całość jest okraszona muzyką, zbliżoną nieco do rockowej(!). Gra ma dosyć wysokie wymagania sprzętowe, całkiem płynnie chodzi dopiero na komputerach klasy 486DX4 66 MHz, wyposażonych w 1 MB kartę SVGA oraz 8 MB RAM. A zatem, wielbiciele gier „doomopodobnych", ocalcie Ludzkość! Good luck!

■ Łukasz Keska



RADIX





dystrybucja: ?

cena: ?

wymagania:
PC 386DX40, 4 MB RAM, VGA, SB,

80%

EPIC MEGAGAMES '95

STRZELANKA

Tajemniczy i mroczny Świat Adenu... Jego najbardziej wysunięty na południe skraj, to posępny Thunderscape.. Zaiste to przylądek grzmotu fal, rozbijających się nieustannie o jego skaliste brzegi... Z lotu ptaka wygląda jak potrzaskana maczuga olbrzyma. Okolony pierścieniem kamienistych plaż, Thunderscape wrzyna się ostrym cyplem w wiecznie burzliwy Ocean Róży Wiatrów... Ciemne moce obrały to skalne odludzie za swe siedlisko... Thunderscape to imperium zła. Wysyła swe zbrojne hordy we wszystkie zakątki zniewolonego Adenu. Tu znajduje się zamczysko Władcy Ciemnych Legionów. To zastępy przerażających Trolli i gorejących Szkieletów, Wilkołaków i upiornych Zoombie. Jedyna droga do Zamczyska wiedzie krętymi ścieżkami, wspinającymi się po skalnych zboczach wybrzeża. Najlepsi synowie



dystrybucja: **DMG**
TEL. (0-22) 24-03-14

cena: **147.00 ,-**

wymagania:
PC 486 DX, ■ MB RAM, VGA, SB, GUS, CD-ROM (1 krążek CD)

MINDSCAPE/SSI '95

R P G

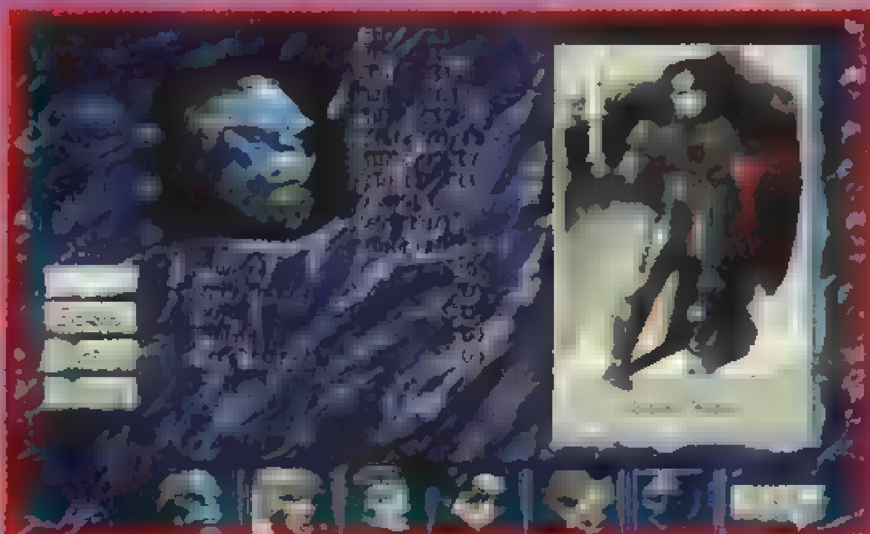
85%

THUNDERSCAPE





Adenu przedzierali się tędy, by położyć kres tyranii gnębiącej ten spokojny ongiś kraj. Nikomu jednak nie udało się dojść do Przełęczy Szkieletów. Żaden ze śmiertelnych nie przekroczył progu Kamiennych Schodów, znajdujących się u wejścia do Przełęczy. Jeśli nie poległ w starciu z pszczołami-gigantami, to stracił życie w walce z Trollem, potwornym strażnikiem Kamiennych Schodów. Teraz zniewolony naród Adenu do walki przeciwko Ciemnym Legionom wysyła Ciebie, swą ostatnią nadzieję... Przybyłeś do Adenu z innego, podsłonecznego świata. Jesteś silniejszy i bardziej wytrzymały na trudy. Nieporównanie lepiej od Adeńczyków władasz orężem. Nie wysłano Cię do boju samego! Dano Ci wybrać drużynę, spośród najlepszych synów tego baśniowego królestwa. Utworzyłeś zespół wojowników, na których możesz polegać. Dowodzeni przez Ciebie ludzie i elfy, karły oraz Faerkiny i Ferrany, to bitni wojownicy oraz biegli w magii czarodzieje. Czy to wszystko jednak wystarczy, aby stawić czoła Ciemnym Legionom? To będzie zależało wyłącznie od Ciebie... To co oglądamy na ekranie gry, w pełni odpowiada jej legendzie. Bardzo dobra grafika 3D typu „DOOM" wciąga bez reszty w świat baśniowej przygody. Bo gra „THUNDERSCAPE" to klasyczny Adveture. Jest rozgrywana w przestrzennym graficznie środowisku. Jest to przestrzeń w rodzaju takich gier jak: „MENZOBERRANZAN", „HERETICA", czy „DOOM".





Bardzo dobra grafika 3D typu „DOOM" wciąga bez reszty w świat baśniowej przygody.



Wyjaśnijmy jednak w tym momencie, że „THUNDERSCAPE" nie jest strzelanką. O postępie w tej grze nie decyduje zręczność paluszków i szybkość refleksu. Świetne sekwencje licznych i krwawych starć podzielone są na tury. Jest czas na zastanowienie się i jest to niewątpliwą zaletą gry. Najpierw należy ustalić szczegółowy sposób starcia z wrogiem dla każdego z członków utworzonej drużyny. Dysponujemy bogatym wyborem pchnięć i cięć, tak atakujących, jak i obronnych. Równie bogaty jest wybór czarów rzucanych przez drużynę. Broń i czary uzyskuje się na różne sposoby. Jeśli wybierzemy opcję samodzielnego tworzenia drużyny, to dokonujemy wyboru cech charakteru wojownika i elementów jego wyposażenia w ramach przydzielanych przez program limitów punktów. Możemy w tym zakresie dokonywać czasochłonnych ustaleń szczegółowych lub ustaleń „zgrubnych", przyspieszonych. Samodzielne dobieranie składu drużyny jest w grze „THUNDERSCAPE" rozrywką i przyjemnością samą w sobie. W przypadku wyboru opcji random, program dokonuje przydziału postaci i ich „wiana" sam. Drugim sposobem zdobywania uzbrojenia, wyposażenia i czarów (zwoje pergaminów) jest uważne przeszukiwanie zakamarków terenu, w którym się poruszamy. Warto poświęcić temu nieco czasu, bo może to przynieść



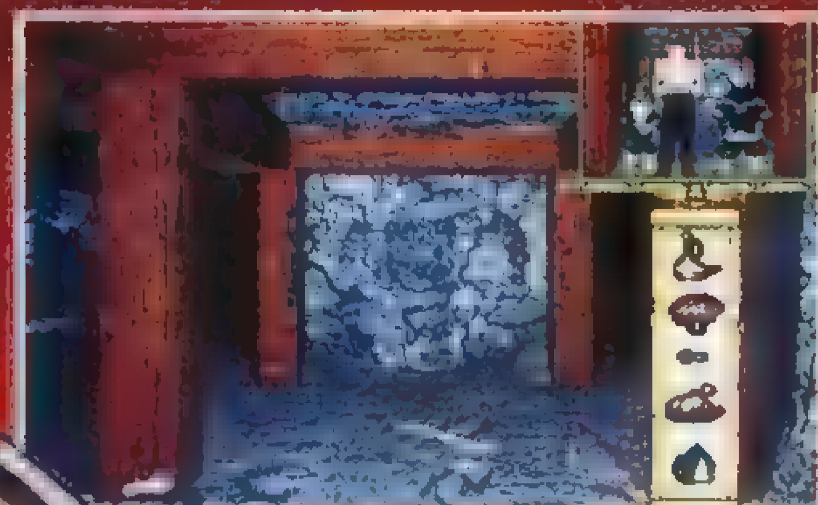
znaczące efekty. Trzecim sposobem jest zdobywanie łupów na pokonanym wrogu. Skoro mowa o walce w „THUNDERSCAPE", to pewna rzecz zdecydowanie mi w niej nie odpowiada. Otóż nie można dokonać ustawienia szyku drużyny w taki sposób, jak ma to miejsce w grach serii „ISHAR" czy „DUNGEON MASTER". Walczyć muszą po kolei wszyscy członkowie drużyny. Jest to poważny błąd założeniowy gry, istotnie ograniczający samodzielność grającego. O stereofonicznej oprawie muzycznej i efektach dźwiękowych „THUNDERSCAPE", wprost nie wypada pisać inaczej, niż z uznaniem. Nieczęsto napotykamy na tak dobrą technicznie jakość i czystość brzmienia. Kilka słów o wymaganiach sprzętowych gry. Dostęp do niej rozpoczyna się od 486SX/33 i 8 MB RAM. Rekomendowany procesor to 486/66. Konieczna karta graficzna SVGA. Gra akceptuje większość rodzajów kart dźwiękowych. DOS minimum v.5.0. Gra jest wydana na CD-ROM i wymaga napędu o podwójnej szybkości. Twórcą gry „THUNDERSCAPE" jest SSI, a wydawcą MINDSCAPE. Polskim dystrybutorem gry jest DIGITAL MULTIMEDIA GROUP.
Myślę, że nie trzeba specjalnie zachęcać do jej zakupu.

■ **RESET**

STONEKEEP







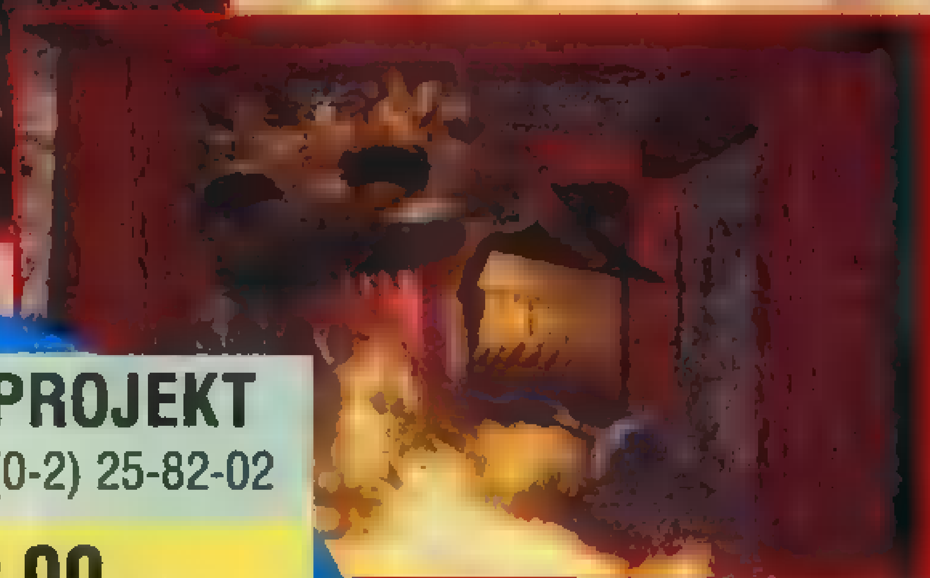


Gatunek role playing game, to z pewnością arystokracja pośród gier komputerowych. Każdy fan wymieni bez zająknienia czołowe tytuły tego gatunku. Na pierwszym miejscu plasuje się niezmiennie „Dungeon Master". To już jednak szacowna klasyka! „Dungeon Master 2" wniósł wprawdzie powiew świeżości do gatunku, ale niedaleko padło jabłko od jabłoni. Dzisiaj jesteśmy świadkami nowej rewolucji w RPG! Tę rewolucję zapowiada „STONEKEEP", nowa wspaniała gra wydana przez firmę INTERPLAY. Jej dystrybutorem w Polsce jest firma CD Project. Nad „STONEKEEP" pracowało mozolnie przez pięć lat stu programistów, artystów plastyków i artystów wielu innych profesji. Koszty opracowania gry przekroczyły 5 milionów dolarów. Tych kilka liczb daje pewne pojęcie o wielkości i rozmachu przedsięwzięcia. Rezultat przeszedł oczekiwania fanów gier RPG. „STONEKEEP" to gra piękna, oszałamiająca renderowaną grafiką 3D, kryształowym brzmieniem dźwięku, efektami specjalnymi z najlepszych pracowni Hollywoodu, znakomitą animacją, świetnym pomysłem, prostotą i skutecznością interfejsu. „STONEKEEP" to gra tocząca się na pełnej powierzchni ekranu, dająca złudzenie uczestniczenia wewnątrz świata filmowej akcji. Prosty, ale wszechstronny interfejs sterowania, jest przywoływany tylko w razie potrzeby, niejako mimochodem. 99 procent czasu gry obsługuje z powodzeniem kursor sterowany z klawiatury i kontrolowany poprzez obydwa klawisze myszki. Legenda o „STONEKEEP" to jeden z piękniejszych wątków anglosaskiego świata fantazji i baśni. Stonekeep to potężna twierdza wzniesiona przez ludzi z Domu wielkiego bohatera Drake'a. W grze wcielasz się właśnie w jego postać. To Drake pokonał złego Króla Cieni i podniósł Stonekeep z gruzów. Jednak bez Twojej pomocy to szczęśliwe zakończenie w grze może się nie zdarzyć. W baśniowy świat Stonekeep wprowadza nas obszernie książeczka w języku angielskim pod tytułem „Thera's Awakening" załączona do opakowania z grą. Tym, którzy nie znają zbyt dobrze tego języka spieszę donieść, że brak znajomości treści tej baśni w najmniejszym stopniu nie przeszkodzi cieszyć się grą i jej urokami. Gra jest wydana na dysku CD-ROM, który wymaga napędu o podwójnej szybkości. Piękne opakowanie chroni „STONEKEEP" przed fałszerstwami świetnym, tematycznie związanym z grą, wielkim hologramem. Oglądanie go jest przyjemnością samą w sobie. Do gry jest załączona anglojęzyczna instrukcja i jej doskonałe tłumaczenie na język polski.









dystrybucja: **CD-PROJEKT**
TEL. (0-2) 25-82-02

cena: **169.00 ,-**

wymagania:
PC 486 DX, 8 MB RAM, VGA, SB, GUS, CD-ROM x2 (1 CD)

INTERPLAY '95

RPG

91%

Labirynty korytarzy twierdzy Stonekeep wprost najeżone są niebezpieczeństwami i pułapkami. Często trzeba rozwiązywać zagadki, wynajdywać nowe sposoby walki. Ci którzy ukończyli grę twierdzą, że Stonekeep zawiera 12 poziomów. Pierwszy jest swego rodzaju pięknym intrem i wprowadzeniem do świata gry. Drugi poziom uczy podstawowych reguł walki i skuteczności poszukiwań. Prawdziwe kłopoty zaczynają się na poziomie trzecim. Instrukcja daje elementarne podpowiedzi ułatwiające właściwe rozpoczęcie i rozwinięcie gry. Dalej musisz radzić sobie sam! Szybkie odnalezienie w pierwszej fazie gry dziennika podróży jest wprost życiową koniecznością. Dzięki niemu będziesz mógł stale przypominać sobie wszystkie istotne informacje dotyczące Twojej podróży przez świat Stonekeep. Dziennik jest podzielony na sześć części. Omówmy niektóre z nich. Pierwsza część pokazuje statystyki i zdolności Twoich postaci. Trzeba tu obserwować uważnie rozwój uzdolnień swojej osoby. W miarę postępów w grze będą się do Ciebie przyłączały inne postacie. Dziennik zostanie wtedy uzupełniony o charakterystykę Twojej drużyny. Druga część dziennika, to strona informacji bojowych. Dowiesz się, w jaką broń i zbroję są uzbrojeni członkowie drużyny. Otrzymasz informację na ile celna jest Twoja broń i jaką ma siłę rażenia. Trzecia część dziennika dotyczy zapisów runicznych oraz przygotowywania zaklęć. Bo w „STONEKEEP" czary są co najmniej tak ważne, jak broń i zbroja. Nie mniej ważną częścią dziennika są mapy. Powstają one w miarę Twoich postępów w grze i dają możliwość oznaczania na nich pozycji. Cenną pozycją dziennika są wskazówki — oczywiście w języku angielskim. Jeśli zabrnąłeś w trudną sytuację i potrzebujesz pomocy, sięgnij do tej części dziennika. Poza dziennikiem Drake ma stale przy sobie Magiczny Zwój, pokazujący jakie przedmioty bohater niesie. Ostatnim elementem wyposażenia Drake'a jest Magiczne Lustro. Służy ono do oglądania postaci Drake'a i członków jego drużyny oraz umożliwia operowanie między bohaterami przedmiotami, zbroją i zwojami runicznymi. Posługiwanie się tym całym interfejsem gry jest proste, szybkie i skuteczne.

Na koniec wymagania sprzętowe. Ich minimum stanowią: 486/33 MHz, MB RAM, VGA 256 color, 32 wolnych MB na HD, Soundblaster lub systemy kompatybilne. Rekomendowana konfiguracja to 486/66 MHz lub Pentium, karta SVGA.

Gra „STONEKEEP" ma szanse szybko stać się jedną z czołowych pozycji RPG. Dysponujących odpowiednią gotówką zachęcam do jej zakupu. Dla wszystkich, którzy to zrobią mam miłą wiadomość. Otóż w „COMPUTER STUDIO" 1/96 zamieścimy pełne rozwiązanie gry wraz z mapami.

■ **RESET**





KONKURSY

W tym numerze, zgodnie z obietnicą, rozstrzygamy wszystkie zaległe konkursy z poprzednich numerów. Oczywiście nie zabraknie naszego stałego konkursu „3 pytania", ale po kolei.

ROZWIĄZANIE KONKURSÓW „3 pytania" z nr 1/96

1. Shadow of the Emperor
2. Roberta Williams
3. The Dig

Nagrody otrzymują:

„ŚWIAT WINDOWS" (PC CD-ROM Shareware) wylosował RAFAŁ STEŁMACH z Biłgoraju — nagrodę ufundowała firma PEARL

„WITCHAVEN" (PC CD-ROM Shareware) wylosował JACEK BŁAŻEWICZ z Krakowa — nagrodę ufundowała firma PEARL

„RISE OF THE TRIAD" (PC CD-ROM Shareware) wylosował GRZEGORZ DEZEŁA z Tarnowa — nagrodę ufundowała firma PEARL

„TEO" (AMIGA) wylosował JAROSŁAW SZYSZKOWSKI z miejscowości Dobre Miasto — nagrodę ufundowała firma TIMSOFT

„AGENT UOP" (C-64 dysk) wylosował Rafał Okoń z Lublina — nagrodę ufundowała firma Ł.K. AVALON

„NOCTURNO" (C-64 kaseta) wylosował KUBA GRZELA z Wrocławia — nagrodę ufundowała firma Ł.K. AVALON

„KLEMENS" (C-64 kaseta) wylosował DARIUSZ JENDRYSIK z Bytomia — nagrodę ufundowała firma Ł.K. AVALON

ROZWIĄZANIE KONKURSU z nr. 11/95

KARTĘ MUZYCZNĄ „SOUND VISION 16 VDSP" otrzymuje ARKADIUSZ MORAWIECKI z Włocławka — nagrodę ufundowała firma PROABIT

ROZWIĄZANIE KONKURSU z nr. 12/95

KARTĘ MUZYCZNĄ „SOUND VISION SV-16 GOLD" otrzymuje MARCIN TRUSZ z Biłgoraju

WYGRAJ KONSOLĘ „LYNX" z nr. 12/95

Główną nagrodę – KONSOLĘ LYNX + 5 GIER otrzymuje PAWEŁ KAŹMIERCZAK z Pyrzyc

WIELKI KONKURS ŚWIĄTECZNY Z NAGRODAMI

Prawidłowym rozwiązaniem konkursu było hasło: DO SIEGO ROKU

Gry ufundowane przez firmę MARKSOFT otrzymują:

LIGA POLSKA '95 (AMIGA) — MARCIN RUP z Wałcza

HAROLD'S MISSION (PC) — PAWEŁ SKOBEJKO z Samolubia

NOVA PAINT (AMIGA) — MARCIN KOKOSZKA z Wrocławia

METAL KOMBAT (AMIGA) — PIOTR OWCZAREK z Łodzi

FRONT LINES (PC) — PIOTR PAJDZIK z Rudy Śląskiej

HIGH SEAS TRADER (PC) — MICHAŁ WOLAŃSKI z Białegostoku

Gry ufundowane przez firmy IPS i LICOMP otrzymują:

COMMAND & CONQUER (PC CD-ROM) — KRZYSZTOF SZTAJNER z Brzegu

THE NEED FOR SPEED (PC CD-ROM) — BARTOSZ GĘBALA z Krakowa

FIRST & CONQUER (PC CD-ROM) — DARIUSZ PLUTA z Rudy Śląskiej

PHANTASMAGORIA (PC CD-ROM) — RAFAŁ DĄBROWSKI z Myszkowa

Gry ufundowane przez firmę MIRAGE otrzymują:

EPIC (PC) — MARCIN SZULC z Nowej Rudy

ESPANA THE GAMES (AMIGA) — RAFAŁ PERCZAK z Łęgowa

PINKIE (AMIGA) — GRZEGORZ LENORT z Raciborza

SKEŁTON KREW (AMIGA) — GRZEGORZ PRAJSNER z Drawska Pomorskiego

PACK 3 (PC) — KAMIL NIECHAJEWICZ z Piotrkowa Trybunalskiego

HEIMDALL 2 (PC) — PIOTR WILCZEWSKI z Konina

HEIMDALL2 (AMIGA) — OSKAR LEWAŃSKI z Fromborka

LOW BLOW (PC) — PAWEŁ ROGOWICZ z Piły

JAGUAR XJ220 (AMIGA) — SEBASTIAN MALICKI z Dąbrowy Górniczej

SABRE TEAM (PC) — ROBERT ŚMIGER z Grudziądza

TRAPS'N'TREASURES (AMIGA) — KRZYSZTOF SZCZEPAŃSKI z Prabut

Gry ufundowane przez firmę BOBMARK otrzymują:

CHAOS ENGINE (PC CD-ROM) — WOJCIECH FILIP z Rzeszowa i MARCIN MACHA z Katowic

BRETT HULL HOKEY '95 (PC CD-ROM) — BARTEK MAGDZIARZ z Dzierżoniowa i MARIUSZ SORNAT z Małgoszczy

BITMAP COMPILATION (PC CD-ROM) — ŁUKASZ SAS z Bochni i WIKTOR PAŁKA z Ostrowca Świętokrzyskiego

VORTEX (PC CD-ROM) — ANIELA ŚWIAT z Bobrka i KRZYSZTOF KSIĄŻKIEWICZ z Dąbrowy Górniczej

PRIMAL RAGE (PC CD-ROM) — JAROSŁAW TOMCZUK z Garwolina i ŁUKASZ SORNAT z Bolesławca

Gry ufundowane przez firmę DIGITAL MULTIMEDIA GROUP otrzymują:

DARKSEED (PC CD-ROM) — KONRAD FRONTCZAK ze Szczecina

THE JOURNEYMAN PROJECT (PC CD-ROM) — DARIUSZ MOROCH z Gorzowa Wlkp.

CYBERRACE (PC CD-ROM) — MAREK JAŚKOWIAK z Krotoszyna

ŁUNICUS (PC CD-ROM) — PIOTR SZOŁTYSIK z Rudy Śląskiej

GUNSHIP 2000 (PC CD-ROM) — TOMASZ ŚWIDERSKI z Białej Podlaski

MICROCOSM (PC CD-ROM) — JAKUB MANEK z Ostrowca Mazowieckiego

SHADOW CASTER (PC CD-ROM) — ZBIGNIEW ZIELIŃSKI z Kielc

POLICE QUEST 4 (PC CD-ROM) — WALDEMAR SUDÓŁ z Warszawy

RISE OF THE ROBOT (PC CD-ROM) — ZBIGNIEW PALICKI z Łubnicy

FORTRESS OF DR. RADIAKI (PC CD-ROM) — MICHAŁ PLICHA z Kalwarii Zebrzdowskiej

Gratulujemy!

PYTANIA KONKURSOWE 2/96

1. Podaj pełen tytuł gry która jest bezpośrednią kontynłacją THE 7th GUEST.
2. Podaj nazwę firmy która zrobiła REBEL ASSAULT 2.
3. Podaj tytuł gry samochodowej która została wydana przez firmę Electronic Arts.

Nagrodami w konkursie są:

„ŚWIAT WINDOWS" (PC CD-ROM) – ufundowała firma PEARL

„RISE OF THE TRIAD" (CD-ROM Shareware) – ufundowała firma PEARL

„TOP 1000" (CD-ROM Shawreware) – ufundowała firma PEARL

„UBEK" (AMIGA 1200) – ufundowała firma TWIN SPARK SOFT

„GWIEZDNY MANAGER" – (C64 - dysk) ufundowała firma L.K AVALON

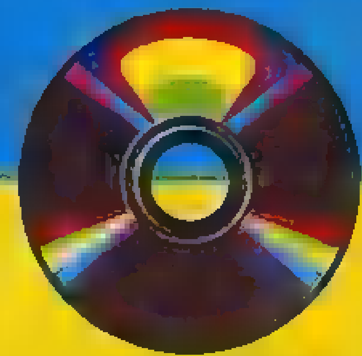
„MANAGER PIŁKARSKI" – (C64 - kaseta) ufundowała firma L.K AVALON

Karty pocztowe z prawidłowymi odpowiedziami należy przesyłać na adres:

CGS Computer Studio
04-202 Warszawa al. Marsa 6

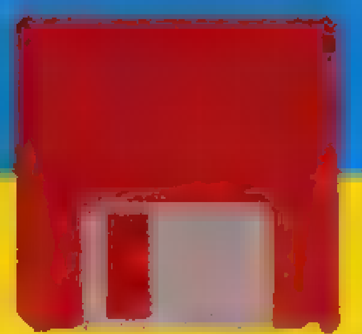
LISTA PRZEBOJÓW GIER KOMPUTEROWYCH

LISTA NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER W GRUDNIU NA PODSTAWIE WYNIKÓW SPRZEDAŻY HURTOWNI "AVAX", TEL. (0-22) 10-69-58



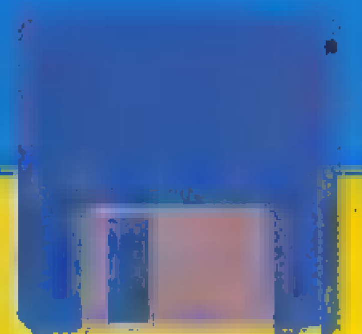
TOP 10 PC CD-ROM STYCZEŃ

1. NEED FOR SPEED
2. WARCRAFT 2
3. COMMAND & CONQUER
4. TEENAGENT CD
5. MORTAL KOMBAT III
6. HEROES OF MIGHT AND MAGIC
7. FIFA SOCCER '96
8. APACHE LONGBOW
9. MEGAPACK 4
10. SENSIBLE WORLD OF SOCCER



TOP 10 PC 3.5" HD STYCZEŃ

1. PRAWO KRWI
2. SKAUT KWATERMASTER
3. BLADE OF DESTINY
4. SLATERMAN
5. RALLY CHAMPIONSHIP
6. LIGA POLSKA '95
7. COLONIZATION
8. SSSM MANAGER PIŁKARSKI
9. UFO ENEMY UNKNOWN
10. KLICK AND PLAY



TOP 10 AMIGA STYCZEŃ

1. LIGA POLSKA '96
2. SKAUT KWATERMASTER
3. PRAWO KRWI
4. INTERNATIONAL SOCCER
5. LAZARUS
6. SENSIBLE WORLD OF SOCCER
7. ROAD RASH
8. BUDOKAN
9. ODYSSEY
10. EPIC

MORTAL KOMBAT

OSTATNIA ODSŁONA

Opadły już nieco emocje, związane z wejściem tego filmu na ekrany. Długo oczekiwany moment nastąpił – była prapremiera, a potem premiera – widzowie walili do kin. Nieskromnie muszę powiedzieć, że w dużej mierze zasługą pism komputerowych (my też dołożyliśmy tu swoje 3 grosze) było spopularyzowanie tego filmu i to głównie gracze stanowili najwierniejszą publikę. Z plakatów reklamujących film niewiele bowiem wynikało – „Nic co widziałeś na tym świecie nie przygotowało cię na to, co zobaczysz" – taki brzmiał slogan reklamowy, a dalej – „film twórców Terminatora 2 i Prawdziwych Kłamstw". Tak więc ludzie nie zorientowani w światku gier komputerowych, mogli być mocno zawiedzeni fabułą „Mortal Kombat", która mocno odbiega od wyczynów Arnolda Schwarzeneggera. Tak, ale zostawmy jednak „ludzi nieobytych", bo piszemy przecież dla braci komputerowej.

Film chyba się podobał, no nie?! Mnie bowiem podobał się nawet po trzecim obejrzeniu. Wspaniała atmosfera, brawurowe walki, to jest to!

A co sądzą o filmie nasi Czytelnicy? Ogłosiliśmy przecież konkurs na mini-recenzję i co? Ano to, Szanowni moi, że przyjemniej jest oglądać niż pisać, bo już do obrzydzenia tych wypracowań, klasówek, sprawdzianów. Ot, efekt tego konkursiku. Listów co kot napłakał, ale dało się coś wybrać.



Oto fragmenty z listu Rafała Donczewa:

„W filmie są brawurowe pojedynki i nawet szczypta humoru. Doskonałe efekty specjalne, odjazdowa muzyczka doskonale oddająca atmosferę filmu. Ogólnie rzecz biorąc jest on super. Na pewno odniesie światowy sukces. Mogą mu postawić 5+"

Hej, hej, kolego! Film odniósł już światowy sukces. A skoro według Ciebie jest taki wspaniały, to czemu nie dostał 6 tylko 5 z plusem? Eeee, niech Ci będzie, Ty pożałowałeś, a my na przekór. Otrzymujesz super odlotową czapeczkę z emblematem „Mortal Kombat"!



Lecimy dalej, teraz wstaweczka z listu Mariusza Nakielnego:

„Z lekka naciągana, super zrealizowana konwersja filmowej, super odlotowej gry komputerowej – po prostu czadowej. Liu Kang tu wariuje Shang Tsunga likwiduje. A ładniutka Sonya Blade, robi z Kano marmoladę. Johnny Cage zaś ze Scorpiona, mały składnik do buliona..."

Za tę rymowankę Mariusz otrzymuje czapeczkę + tatuaże!

A teraz słów kilka dorzuci Maciek Rusznіak:

„Niedawno wybrałem się na długo oczekiwany film pt. »Mortal Kombat«. Spodziewałem się po nim wiele – nie zawiodłem się... Obejrzyjcie film, bo naprawdę warto. Uważam, że każdy kto lubi mordobicia powinien przelecieć się do kina i przeżyć to po swojemu. Moim zdaniem jest to najlepszy film karate, jaki kiedykolwiek widziałem".

Też tak sądzę Maćku. Jako, że mamy podobne zdanie na ten temat, będziemy paradowali w takich samych czapeczkach. Proponuję jednak trochę zaczekać, aż mróz zelżeje, bo szkoda uszu.

A teraz o uwagę proszę Tomasza Snocha – fana wszystkiego co jest związane z grą i filmem „Mortal Kombat". To dobrze, że postanowiłeś zrobić coś innego niż zwykłą recenzję. Bardzo nam to przypadło do gustu. Przyznam chłopie, że masz wyobraźnię! Z Twoich propozycji najbardziej podobała nam się wersja „sportowa". Może przypadnie do gustu również naszym Czytelnikom, oto jest ciekawsze fragmenty:

„...Jesteśmy właśnie na wyspie Shang Tsunga na stadione OUT WORLD! Właśnie rozpoczyna się dziesiąta edycja turnieju MORTAL KOMBAT. Przeciwko sobie staną dwie dobrze wyszkolone drużyny »Śmiertelnicy« i »Nieśmiertelni«... Cóż za niesamowita atmosfera!... Już się zaczęło! Cage próbuje uciec przed „sznurówką" Scorpiona. Fantastyczne uniki! Nagle zrobiło się gorąco bo Scorp zdjął maskę. Ale Cage się nie daje! Chwyta talerz firmy Zepter. Jeden cios! Taak! Scorpion spalił się ze wstydu. Wprost eksplodował ze złości! Teraz Sub Zero rzucił na Liu Kanga »zimne« spojrzenie. Za to Liu rzucił w niego wiadro z wodą! Fantastyczna kontra!! Kolejny pojedynek wygrany przez »Śmiertelników«. Ale zaraz, zaraz, dziwna sprawa. Sonya ściska się z Kano. Może jednak uda się uratować to małżeństwo! NIE!! A szkoda, bo Kano mógłby być dobrym mężem. Sonya jest bezlitosna i Kano pada...

Następny pojedynek. Cage robi energiczny ruch i Goro dostaje w ja-ja!!! Wspaniały widok. On trzyma się za wory 4 rękami. Jak ja mu zazdroszczę... Po chwili Goro wpada w przepaść, a Cage ma już drugie zwycięstwo na koncie. Może zostanie »królem strzelców«?... Ziemia uratowana! Liu został królem strzelców! Ale mam połączenie ze stadionem skąd otrzymałem wiadomość, że IMPERATOR zażądał rewanżu. Relację przedstawimy w 2 pr. TVP. Dziękuję za uwagę. Komentował Tomasz Szaranowicz".

My też dziękujemy i przesyłamy czapeczkę + tatuaże.

Cześć i czołem maniacy komputerowego szaleństwa. Miłośnicy nawalanek wszelkiej maści. Mam dla Was wspaniałą niespodziankę. Dzisiejsze pożegnanie z filmem MORTAL KOMBAT, nie zamyka ostatecznie tematu. Wręcz przeciwnie. Już od następnego numeru otwieramy nową rubrykę – STREFA ŚMIERCI. Znajdą się tu opisy wszystkich nawalanek jakie ukazują się na wszystkie platformy sprzętowe. Zatem znawcy i smakosze będą mieli przegląd tego wszystkiego, co aktualnie się dzieje. Nie zabraknie ciosów, tricków itp. bajerów. A więc do następnego spotkania za miesiąc!!!

opracował: MS



THE 11TH HOUR

Po wielu, wielu, wielu, wielu zapowiedziach i przesuwaniach terminu wydania, „The 11th Hour" — następca pamiętnego „The 7th Guest" — wreszcie pojawił się na rynku.

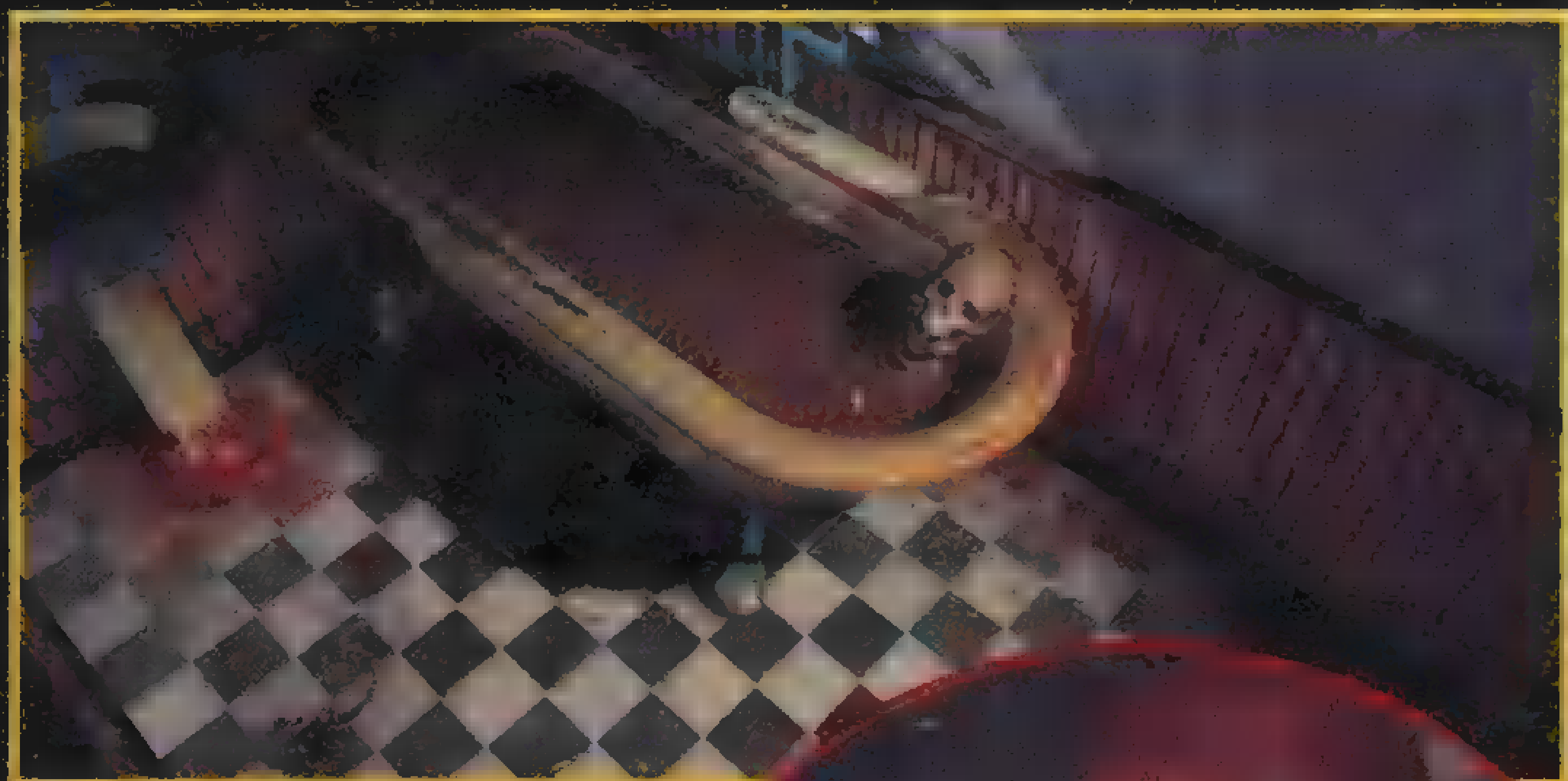
Akcja gry osadzona jest 70 lat po wydarzeniach z „Siódmego Gościa". Do miasteczka Harley przybywa reporterka Robin Morales, by zebrać materiały o morderstwach, związanych z postacią Henry'ego Staufa, potrzebnych jej do przygotowania kolejnego odcinka swojego programu. Dla niezorientowanych — Stauf to ten diabelski czarownik, który w przeszłości kradł dusze dzieciom, a także zaprosił do swego domu sześcioro ludzi z miasteczka i ich uśmiercił. W każdym bądź razie Robin znika w tajemniczych okolicznościach, a Ty, jako jej współpracownik i kochanek, postanawiasz ją odnaleźć. Jedziesz więc do miasteczka i wkrótce trafiasz do opuszczonej posiadłości Henry'ego.

Generalnie cała gra polega na rozwiązywaniu kolejnych łamigłówek, znajdowanych w pokojach domu. W nagrodę za prawidłowe rozwiązanie przedstawiane są Ci fragmenty wydarzeń (najlepszy digitalizowany film, jaki do tej pory widziałam), w których brała udział Robin i które doprowadziły do jej zaginięcia. Tym razem jednak „klasycznych" łamigłówek (przestawianie figur szachowych, układanie puzzli itp.) jest niestety dużo mniej, bo tylko 13, są za to nieco bardziej urozmaicone niż te w „The 7th Guest". Ponadto w programie znajduje się 6 gier, w których Stauf gra z Tobą osobiście. Oprócz tego w „Jedenastej Godzinie" dostaniesz w sumie około 40 zdań, w których musisz odnaleźć słowo będące akronimem, odszyfrować go i odnaleźć wskazany przez odgadnięte słowo przedmiot.

Tym jednak, co stanowi o atrakcyjności tej gry, jest niesamowicie dopracowana, trójwymiarowa, renderowana grafika. Dbałość o szczegóły jest tak wielka, że można zobaczyć słoje na klepkach podłogi, grzyb i zacieki na ścianach czy też kurz pokrywający wyposażenie pokoi. Poza tym, praktycznie każdemu przedmiotowi można się przyjrzeć z bliska. Naszemu przejściu z miejsca na miejsce czy też obrotowi, towarzyszy naturalnie bardzo płynna animacja. By wprowadzić specyficzny, mroczny nastrój, grafika jest bardzo ciemna — zresztą ostatecznie w budynku nie ma elektryczności — i jedynym źródłem światła jest latarka. Muszę przyznać, iż naprawdę podobało mi się, jak „wchodziłam" po schodach na pierwsze piętro, a niewielki krąg jasnego światła, jaki dawała latarka, ukazywał coraz to nowe fragmenty skrytych w ciemnościach mebli, ścian i sufitu.

Można więc powiedzieć, że „The 11th Hour" to, to samo co „The 7th Guest" — tylko więcej i lepiej — przy czym oba wyrazy dotyczą głównie grafiki, która może być nawet 24-bitowa (konieczny odpowiedni procesor + karta graficzna). Gra w zasadzie ma tylko jeden poważny minus — akronimy dla przeciętnego polskiego gracza są prawie nie do rozwiązania, a cóż to za przyjemność, jeśli wszystkie rozwiązywane są, dzięki podpowiedziom zawartym w programie? Oczywiście jeśli ktoś nie lubi pasjami rozwiązywać łamigłówek, lepiej niech nie kupuje „Jedenastej godziny", która przecież polega tylko na tym.

■ Patrycja Wardyła



Za wypożyczenie gry dziękujemy firmie „IMAX"



78%

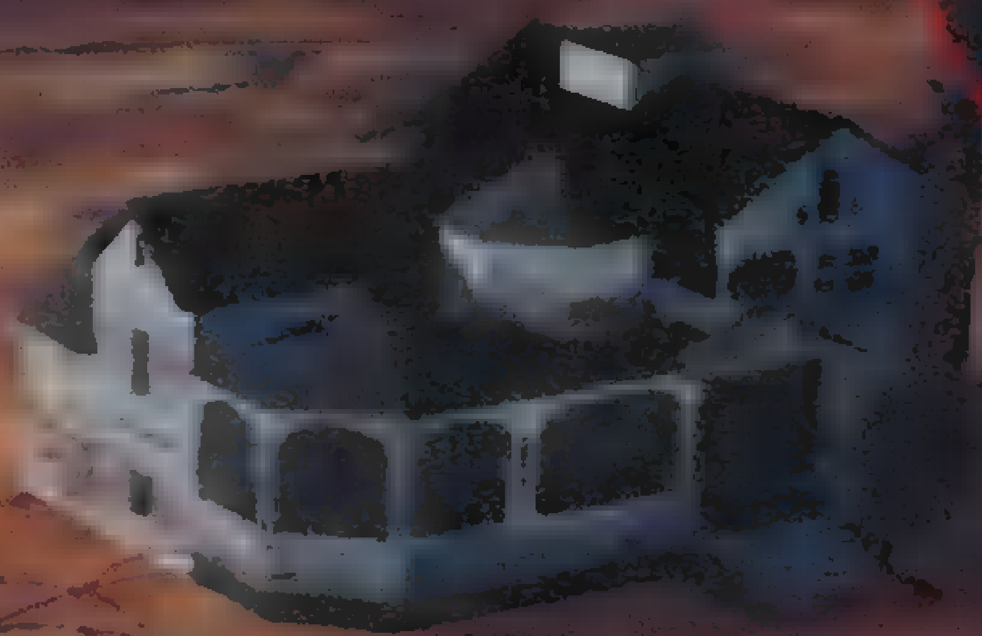
dystrybucja: **IPS**
TEL. (0-2) 642-27-66

cena: **TEL.**

wymagania:
PC 486 DX2, 8 MB RAM, VGA, SB, GRAVIS, CD-ROM x2 (1 CD)

TRILOBYTE/VIRGIN '95

LOGICZNA



Wszyscy mówią o niskich cenach

PEARL

Wszystkie ceny zawierają VAT.

3D Max Okulary



Okulary 3D–Max przeniosą Was w całkowicie nowy świat wirtualnej rzeczywistości. Oglądanie obrazu w trzech wymiarach staje się rzeczywiste i namacalne. Niewielkie wymagania sprzętowe i bogate oprogramowanie wspomagające (całkowicie kompatybilne z 3D Studio, AutoCad i Renderware) pozwala na wszechstronne zastosowanie. W skład zestawu wchodzą LCD okulary High-Speed Color i 8–mio bitowa karta.

Wymagania sprzętowe: od 386 DX–33; 4 MB RAM; karta VGA; napęd CD-ROM. Software: sterownik graficzny dla DOS i Windows; 3D–Time (album ze zdjęciami 3D); 3D–IMAGE (Tool – do tworzenia grafik 3D); DESCENT (gra labiryntowa 3D z 7–ma poziomami); 3D–CLAY (gra typu action).

579^{95}

Nr. kat.: PE-922

VFX1 Cyber-hełm



Wraz z narodzeniem się tego zestawu - hełmu VFX1, zaczyna się całkowicie nowa era wirtualnej rzeczywistości. Możliwość podłączenia do prawie każdego oprogramowania na komputerze od 486 wzwyż. Dwa trójwymiarowe, kolorowe wyswietlacze zapewniają naturalne przestrzenne widzenie. Optymalną ostrość oraz dopasowanie dla osób z wadami wzroku zapewniają regulowane soczewki. Cyber-Puck zastępuje joistick lub mysz przy wykonywaniu ruchów do przodu lub do tyłu - przeznaczony zarówno dla prawo- jak i leworęcznych. Interface Protocol Card służy do podłączenia hełmu poprzez złącze Feature Connector z kartą VGA i dźwiękową.

3498

Nr. kat.: PE-901

Karta dźwiękowa

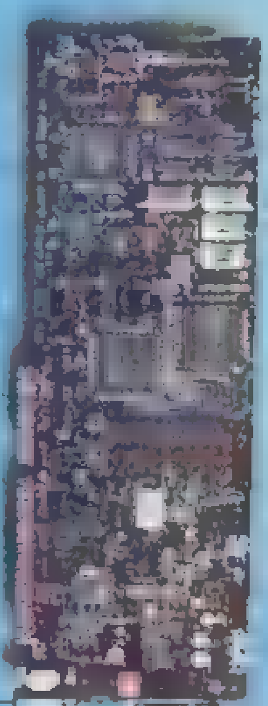


Profesjonalna karta dźwiękowa z 16 bitowym dźwiękiem stereo. Współpracuje z DOS, OS/2 Warp, Windows 3.1 i 3.11 oraz Windows 95! W pełni kompatybilny z SounBlasterem Pro, systemem dźwiękowym MS Windows. Sampling stereo od 4 do 44,1 kHz. General MIDI kompatybilny przez SoundBlaster Midi-Mode. Poprzez Wavetable-Connector (kompatybilny z WaveBlaster) daje się także bez problemów rozszerzyć do możliwości karty Wavetable. Wyposażona w Standardowy Gameport i Midi port (15 stykowe) Interface IDE CD-ROM (pierwotny/wtórny) - ATAPI driver. Wzmacniacz stereo 2x500 mW przy 4 Ohm; gniazda połączeniowe Stereo dla Line-IN, mikrofonu, i słuchawek możliwość podłączenia głośników pasywnych i aktywnych. Łącznie z oprogramowaniem sterowniki dla DOS i OS/2, Windows 3.1, WfW, NT, Windows 95.

189^{95}

Nr. kat.: PE-424

Karta MPEG

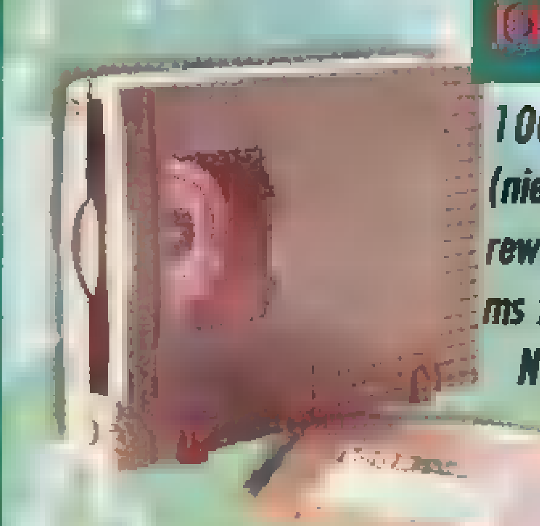


Dzięki tej karcie MPEG Videoclipy, gry najnowszej generacji oraz interaktywne filmy możecie przeżyć w całkowicie nowym wymiarze. Potrzebny jest tylko napęd CD-ROM potrafiący odczytywać format CDi. Połączenie z dowolną kartą. Dane techniczne: pełna kompatybilność z MPEG-I-Video i Audiostandart (ISO C11172); odtwarzanie videopłyt CD oraz CDi - Real-Motion-Video przy 30-tu klatkach na sekundę; całkowita synchronizacja głosu; obraz w pełnym wymiarze ekranu – 16,7 mln kolorów; rozdzielczość do 1024 x 768 pikseli, 18-bit stereo PCM, 44,1kHz Playback, 20 Hz – 20 kHz; Wymagania sprzętowe: min.486DX-33, 4 MB RAM, MS-Windows 3,1; VGA lub SVGA; napęd CD ROM z formatem odczytu CDi.

649^{98}

Nr. kat.: PE-612

Iomega ZIP drive



100 MB na jednej dyskietce (nieskompresowane) i w dodatku przy rewelacyjnym czasie dostępu tylko 29 ms za nieprawdopodobnie niską cenę. Nowy napęd - firmy IOMEGA. Przy cenie poniżej 60-ciu groszy za 1MB, nowe dyskietki ZIP są najtańszym nośnikiem danych z możliwością zapisu. Przy użyciu programu kompresującego można zmieścić 200 MB, a nawet więcej. Zewnętrzny model Iomega Zip Drive(TM) wykonywany jest w następujących wersjach: jako wersja do podłączenia do ① złącza równoległego lub wersja SCSI (② PC i ③ Mac).

ZIP Drive ① dla PC – Nr kat.: PE-470
ZIP Drive ② dla PC – Nr kat.: PE-471
ZIP Drive ③ dla Mac – Nr kat.: PE-472
ZIP-Dyskietki, 100MB – Nr kat.: PE-482; cena: 64,98 zł
ZIP-Dyskietki, 100MB -10 szt.– Nr kat.: PE-483; cena: 549,80 zł

749^{95}

Midi Keyboards



To na pewno zainteresuje wszystkich miłośników muzyki i komponowania – Midi-Keyboard'y w różnych wielkościach i cenach. Idealny dodatek do klawiatury Waszego komputera. W tej bogatej ofercie nie tylko amatorzy znajdą coś dla siebie. Oprogramowanie: Ceres Compose 3.0 f. Windows.

1. Midi-Keyb. S1-37 Nr kat.: PE-480; zł 199,95
2. Midi-Keyb. M1-49 Nr kat.: PE-475; zł 299,95
3. Midi-Keyb. L1-61 Nr kat.: PE-481; zł 499,95
4. Midi-Keyb. M1-49 D Nr kat.: PE-[illegible] zł 649,95 5. Midi-Keyb. [illegible] Nr kat.: PE-477; zł 799,95 6. Midi-Keyb. XL1-61 [illegible] Nr kat.: PE-476; zł [illegible]

od 199^{95}

CD-ROM 4X



Czytnik CD według standardu IDE o szybkości 4x!

Dane techniczne:
* bezpośrednie podłączenie do kontrolera IDE płyty głównej (AT-Bus) 128 KB Buffer, * 4-Speed: Seek Time 165 ms, * szybkość przenoszenia: 600 KB/s, * płyta czołowa zawiera przyciski do bezpośredniej obsługi audio, regulację siły głosu, wyjście na słuchawki oraz lampki kontrolne LED, * ATA-Mode-support 0 i 3, * kompatybilny ze wszystkimi używanymi standardami: ISO 9001, High Sierra, MPC-Level 2, CD-XA, Multisession Photo CD, Video-CD(CD-i), MPEG 1, Full Motion Playback, Audio-CD,

Zestaw zawiera:
* napęd z okablowaniem, * 3 CD z ponad 1000 programów dla DOS i Windows

499^{95}

Nr. kat.: PE-414

Power Speaker



209^{95}

Model Dynamic Booster

Aktywne zestawy głośnikowe o mocy 120 W ! Posiada oddzielny regulator głośności, basów i wysokich tonów, wskaźnik LED oraz magnetyczną osłonę przeciw zakłóceniom monitora. Zasilanie 220 V, wbudowany zasilacz.

Nr. kat.: PE-457

Model Dynamic Power



Idealne uzupełnienie do każdej karty dźwiękowej. Wbudowany wzmacniacz mocy (18 W), włącznik zasilania, regulator głośności. Zasilanie 4 x 1,5V.

44^{95}

Nr. kat.: PE-453

Dyskietki FUJI



Najwyższa jakość i stuprocentowa niezawodność to cechy znamionujące dyskietki 3,5' HD firmy Fuji (żółty, rozowy kolor). Pakowane luzem w neutralnym opakowaniu po 25 sztuk w cenie 48,95 zł.

48^{95}

Nr. kat.: PE-960

CD Box'y



Doskonałe zabezpieczenie i ochrona przed wszędobylskim kurzem zapewnią Ci puste CD-Box'y. Komplet zapakowany w folię zawiera 10 sztuk etui.

13^{95}

Nr. kat.: PE-961

Aparat fotograficzny + Lampa błyskowa



24^{95}

Aparat fotograficzny celownikowy w lustrzanym wystroju (Design) Format filmu 24 x 36 (małoobrazkowy). Obiektyw 50 mm, Focus free. Naświetlanie automatyczne. Automatyczny licznik zdjęć. Czterostopniowa przysłona: słoneczna, [illegible] pochmurna, deszczowa (f16-f6,3). Wraz z osłoną obiektywu, osłona [illegible] torba na aparat i pasek do noszenia.

Nr. kat.: SD-[illegible]

29^{95}

Lampa błyskowa:
* standardowe przyłącze, * zasilanie 2 x 1,5 V, * współczynnik [illegible]
(1000 ASA)

CD-
ROM
ware
polskim. Cena: 29,95 zł. Już dziś może
cenie (59,95 zł) to równa się [illegible] dwóc
na cały rok - cena 299 zł [illegible] 2 pły
shareware w Europie [illegible] również wśród
swojej olbrzymiej [illegible] oprogramowanie s
3,5" HD w cenie [illegible] sztukę. PEARL to
wybór programów komercyjnych, CD-ROM-ów (
[illegible] na dyskiet
[illegible] LISTOWNIE, TE
Wysyłka wyłącznie [illegible] płatne przy

ch, a my po prostu je mamy!!!

Gwiazdy Shareware

Nowa seria „Gwiazdy Shareware" - wspaniały świat na CD-ROM. Znakomity interfejs dla DOS i Windows w języku polskim. Oto trzy pierwsze tytuły: **„Dźwięk"** - blisko dwieście programów shareware (bonus - 2000 Wav i 2000 Midi oraz odtwarzacz tych plików po polsku) Nr kat.: CPLP002 Cena: 18,98 zł **„Gry"** - ponad 340 świetnych gier (bonus - wersje demo gier komercyjnych) Nr kat.: CPLP004 Cena: 18,98 zł **„Grafika"** - ponad dwieście programów graficznych (bonus - wersje demo gier komercyjnych) Nr kat.: CPLP003 Cena: 18,98 zł

Wszystkie 3 za cenę: 49,95 zł Nr kat.: CPLZ01

18,98

Świat Windows

Znajduje się tu ponad 230 wybranych programów dla Windows. Wszystkie programy podzielone są na grupy tematyczne jak: grafika, firma, zabawa, dźwięk, programowanie. Całością zarządza łatwy w obsłudze program w języku polskim. Dodatkową atrakcję stanowią wersje „demo" blisko 60-ciu najnowszych gier komercyjnych.

18,98

Erotik Digital 1/2

Magazyn erotyczny na CD-ROM, wydanie 1-sze i 2-gie.

Na zawartość tych płyt składa się między innymi duża ilość interaktywnych demonstracji najnowszych erotycznych CD. Zdjęcia, animacje, gry i prezentacje, które warto zobaczyć.

Nr kat.: 1\ESG-01, 2\Nr.: ESG-02 vol. 1 i 2 - ESG-01b w cenie tylko 24,98 zł

szt. 14,98

Print House

Profesjonalny pakiet renomowanej firmy „Corel" pracujący pod Windows 95. Na płycie CD-ROM znajdziecie: *program do obróbki grafiki wektorowej *ponad 5000 najnowszych clipartów *ponad 100 fontów *1.000 wspaniałych zdjęć *efekty specjalne *wiele ciekawych wzorów wizytówek. Nie musicie wydawać od razu kilkuset złotych, aby stworzyć coś z czego będziecie zadowoleni. W okresie promocji, pakiet, który kosztuje 300 zł, możecie nabyć już za 1/3 tej ceny. Ilość ograni-czona.

99,95

Nr. kat.: KW-001

CD Monats

Na każdej płycie znajduje się ponad 500 programów shareware. Dodatkowo każdy CD-ROM zawiera pełną wersję gry z licencją.

Juli '94 - „Europe from Ragor" Nr kat.: CPDV421 - 9,98 zł

Oktober '94 - „Poker King" Nr kat.: CPDV422 - 9,98 zł

November '94 - „Megrims Rache" Nr kat.: CPDV423 - 9,98 zł

Wszystkie 3 za cenę tylko: 27,95 zł Nr kat.: CPDZ05

9,98

Das Beste

Najlepsze wybrane programy shareware z dwóch miesięcy tego roku. Absolutne hity.

April '95 Nr kat.: CPDV273 Cena: 9,98 zł

Juni '95 Nr kat.: CPDV414 Cena: 9,98 zł

Dwa tytuły tylko 18,98 zł Nr kat.: CPDZ06

9,98

Photo Album

Program ten pozwoli Wam w komfortowy sposób stworzyć własny album fotograficzny. Ten profesjonalny program z USA otrzymujecie Państwo w wersji shareware po przebojowej cenie na dyskietce Fuji 3,5 HD.

Nr kat.: NC6457

2,50

CD Monats

Każda płyta to ponad 700 aktualnych programów ze wszystkich dziedzin podzielonych tematycznie. Dodatkiem jest jak zwykle pełna wersja gry lub programu.

„Februar '95" - zawiera „Eisplanet" Nr kat.: CPDV286 Cena: 12,49 zł

„April '95" - zawiera „Break it" Nr kat.: CPDV284 Cena: 12,49 zł

„Mai '95" - zawiera „Space Trek" Nr kat.: CPDV412 Cena: 12,49 zł

„Juni '95" - zawiera „VGA-Copy pro 5.4" Nr kat.: CPDV420 Cena: 12,49 zł

Wszystkie 4 za cenę: 44,95 zł Nr kat.: CPDZ07

12,49

Games CDV

Kolejna grupa świetnych zbiorów gier typu shareware. Oprócz pozycji tytułowych na zawartość CD-ROM-ów składają się inne doskonałe gry.

„Rise of the Triad" Nr kat.: CPDV293 Cena: 12,49 zł

„Blake Stone" Nr kat.: CPDV218 Cena: 12,49 zł

„Doom" Nr kat.: CPDV276 Cena: 12,49 zł

„Hocus Pocus" Nr kat.: CPDV238 Cena: 12,49 zł

Wszystkie 4 CD-ROM'y za cenę: 44,95 zł Nr kat.: CPDZ10

12,49

TOP HITY

„Super Spiele" - fantastyczny zbiór ponad 1300 (!) gier shareware. Nr kat.: CPDV415 Cena: 13,49 zł

„Games Windows II" - ponad 200 najlepszych gier dla Windows. Nr kat.: CPDV280 Cena: 13,49 zł

„Top 1000" - ponad 1000 hitów shareware Nr kat.: CPDV411 Cena: 13,49 zł

Wszystkie 3 CD-ROM'y za cenę: 36,95 zł - Nr kat.: CPDZ08

13,49

Game Power-CDV

Znakomite zbiory gier w wersjach shareware. Oprócz tytułowych programów na każdej płycie znajduje się wiele innych równie ciekawych i fascynujących gier.

„Pac-man Breakout mania" Nr kat.: CPDV270 Cena: 11,49 zł

„Whacky Wheels" Nr kat.: CPDV264 Cena: 11,49 zł

„Apogee" Nr kat.: CPDV216 Cena: 11,49 zł

„The Toom Parade" Nr kat.: CPDV402 Cena: 11,49 zł

Wszystkie 3 płyty w cenie: 42,95 zł - Nr kat.: CPDZ09

11,49

...Miesiąca STYCZNIA !!! Co miesiąc kolejna, nowa płyta CD- ...wypełniona po brzegi najaktualniejszymi programami share... Interfejs użytkownika dla DOS i Windows oraz opisy w języku ...sz zamówić próbnie abonament na trzy miesiące w rewelacyjnej ...h płyt. Jeszcze lepiej wygląda to przy zamówieniu abonamentu ...y za darmo). PEARL- największy dystrybutor oprogramowania ... polskich fanów komputerów, przedstawia kolejny wycinek ze ...hareware wysyłamy wyłącznie na dyskietkach firmowych (Fuji) ...nie tylko shareware, w ofercie firmy znajduje się również bogaty ...ponad 700 tytułów) oraz sprzętu komputerowego, naturalnie nie ...kach i CD-ROM. Szczegółowy katalog wysyłamy na życzenie. ...LEFONICZNIE LUB FAKSEM. ... odbiorze). Wszystkie nasze ceny zawierają VAT!



Sp. z o.o.
ul. Łężycka25
66-016 Czerwieńsk
tel./fax (0 68) 27 81 68

Niniejszym zamawiam

nazwa artykułu lub programu	nr katal.	ilość
1. Family Photo Album....	NC6457..	1..
2........................		
3........................		
4........................		
5........................		
6........................		

zamawiający

Nazwisko, imię .... Kod, Miejscowość ....

Ulica, nr .... Telefon ....

CZĘŚĆ DRUGA

BAT

IS



W poprzednim numerze „GK" znalazła się pierwsza część mega-opisu do znakomitej gry strategicznej „Battle Isle 2". Siłą rzeczy w numerze bieżącym powinno być dokończenie. I tak jest w istocie. Poniżej znajdziecie kolejne cenne informacje o tej świetnej gierce.

TRYB AKCJI GRY

Akcja gry jest podzielona na tury. W każdej z tur, gracz do którego tura należy, może wykonać jeden ruch każdą ze swoich jednostek. Masz do dyspozycji dwa tryby gry: walki pojedyncze (new map) i pełną kampanię (new campaign). W trybie walki pojedynczej pogoda jest dobierana losowo. W kampanii zmienia się ona zgodnie z upływem czasu i porami roku planety. W trybie walki pojedynczej możesz dobierać sobie przymierza z pozostałymi graczami. W trybie kampanii przymierza są zdefiniowane przez program i nie podlega to żadnym korektom.

GRAFICZNY OBRAZ BITWY

Ogromnie ważne w „BI2" jest to, aby jak najwcześniej nauczyć się rozpoznawać poprawnie rzeźbę terenu. Rzeźba ta w połączeniu z rozpoznawaniem pory roku i aktualnych warunków pogodowych może mieć kapitalne znaczenie dla powodzenia naszych akcji bojowych. Wyobraźmy sobie taką sytuację w grze: ładujemy do ciężkiego transportera Atlasa lekki czołg Technobar i kilka oddziałów Demonów 131 oraz Trolli 142. Pragniemy tymi siłami dokonać w dwóch turach desantu i zaatakować odległą wrogą fabrykę, aby ją zająć naszymi robotami. Pod fabryką tą mamy już kilka naszych pojazdów, które wykrwawiają się w zaciekłej walce z przeważającymi siłami wroga. Nasze pojazdy to opancerzone transportery piechoty Snake'i oraz mocno przetrzebiony oddział czołgów rakietowych Sting. Oczami wyobraźni widzimy już zdobytą fabrykę, pełną nowiutkich ciężkich czołgów Samurai 2. Wokół fabryki w dymie wraki pojazdów bojowych wroga, rozniesionych przez oddział Stingów. Wydaje nam się, że dzięki desantowi i zniszczeniu pojazdów wroga w fabryce, szala zwycięstwa przechyli się na naszą stronę.

Powoli! Spoko!! Nie zwróciliśmy uwagi, że nasz Atlas, do którego ładujemy właśnie roboty, stoi na twardym terenie. Nagle spada ulewny deszcz. Nic dziwnego, rozpoczyna się jesień! Po małej chwili nasz ciężki Atlas grzęźnie dosłownie po osie w bagnie. Nie ma mowy o desancie. Roboty muszą go opuścić i samotnie, powoli przedzierają się przez podmokłe tereny. Zanim dojdą pod fabrykę, minie kilka tur walki. Do tego czasu nasze walczące pod fabryką Snake'i oraz Stingi zostaną zamienione w kupy złomu. Unieruchomiony w bagnie, samotny Atlas zginie pod ciosami wrogich rakiet Buggy, które go zaraz wyśledzą... Gdy nasze roboty dotrą pod fabrykę, będzie tam już czekać na nie wrogi czołg pancerny Anaconda. Roboty nie będą miały szansy podejść do niego nawet na odległość rażenia swej broni. Zostaną wybite do nogi...



Wyświetlacz Twojej konsoli może Ci pokazać pięć stanów pogodowych:

1 = zwykły krajobraz o normalnej, suchej pogodzie,

2 = deszcz 1 = małe wody, niewielkie błoto,

3 = deszcz 2 = wielkie opady, błotne grzęzawiska,

4 = śnieg 1 = niewielkie opady śniegu,

5 = śnieg 2 = mróz i zadymki.



W każdym z tych stanów pogodowych inne warunki terenowe będą stanowiły dla pojazdów różne warunki jazdy. Na przykład będziesz mógł przeprawić się przez zamarzniętą rzekę, w wezbranej rzece nie odnajdziesz brodu, ciężkie pojazdy ugrzęzną w bagnach.

Biorąc to pod uwagę, istotną pomocą w przewidywaniu skutków zmian pogodowych może być wykorzystanie ogólnej mapy topograficznej.

Ostrzegam, że TITAN jest mistrzem w wyszukiwaniu naszych słabych punktów. Czyni to bezlitośnie, nawet na najniższym poziomie gry. Jeśli nie nauczymy się w porę rozpoznawać warunków topograficznych i zagrożeń z tym związanych, nie liczmy na sukces!



DOBRY ZWIAD TO WARUNEK SUKCESU

Kolejnym, częstym błędem, popełnianym przy interpretacji graficznego obrazu gry jest niewłaściwe ocenianie Orionami – ruchomymi stacjami radarowymi oraz oszczędzanie na produkcji Rangerów – wozów dalekiego rekonesansu. Często są one oceniane jako jednostki słabe, mało przydatne. Prawda jest jednak inna. Rangery mają – wbrew pozorom – poważną siłę ognia, wystarczającą przeciw lekkim i średnim jednostkom oraz przeciwko robotom. Daleki zasięg Rangera w jednej turze jest podzielony na dwa etapy. To umożliwia silne uderzenie w przeciwnika i wycofanie się na daleki dystans. Jedynie Rangery wykrywają na dalekie odległości wrogie jednostki. Bez nich nasze siły bojowe są ślepe. Wtedy prędzej czy później same wejdą prosto pod lufy przeciwnika.

Trafna interpretacja graficznego obrazu walki pozwoli Ci na wykorzystanie właściwości terenu. Przykłady? Proszę bardzo: wąwozy, lasy, wzgórza, wyszukanie brodów na rzece! To wszystko możemy wspaniale wykorzystać! Możemy również przewidzieć niespodzianki ze strony wroga... Nie oszczędzaj więc na produkcji Rangerów!

PORUSZANIE I WYKORZYSTYWANIE ZMECHANIZOWANYCH JEDNOSTEK

Pamiętaj, że Twoje roboty i pojazdy – mimo wysokiego stopnia mechanizacji – nie wykonają żadnego ruchu bez Twojego rozkazu. Jakby w zamian za to, jednostki te mogą wykonać wiele Twoich rozkazów szybko następujących po sobie.

Przemieszczanie jednostek – wymaga kliknięcia na ikonie wektorów ruchu. Ukazane zostaną wtedy podświetlone pola zasięgu jednostki. Kliknięcie na którymkolwiek z nich kieruje tam jednostkę. Pamiętajmy, że niektóre typy pojazdów, jak Ranger i Buggy – mają dwa niezależne, następujące po sobie etapy ruchu w jednej turze!

- Atak – możesz go dokonać na jeden lub kilka (do czterech) sposobów. Zależy to od rodzaju jednostki. Niektóre z nich są wyposażone w dwa, trzy a nawet cztery rodzaje broni. Bronie te wybieramy z opcji ataku literami A, B, C i D. W zależności od zasięgu broni jednostki, wzrasta odpowiednio liczba (podświetlonych) osiągalnych dla niej celów. Większość pojazdów dla oddania strzału musi się bezpośrednio zbliżyć do przeciwnika. Jednak szereg pojazdów razi wroga na odległość. Pierwsze z brzegu przykłady to Buggy, Pulsar i Anakonda. Pojazdy takie, same mając możliwość ataku, pozostają poza zasięgiem broni większości jednostek wroga.

TLE
LE 2

● Tankowanie – szybko docenisz wartość i znaczenie tej operacji. Jest to funkcja łatwa w użyciu. Pojazdem dostarczającym paliwo należy zbliżyć się bezpośrednio do jednostki, której paliwo jest na wyczerpaniu lub której paliwa brak. Należy wówczas wybrać z paska ikonkę „refuel" i kliknąć na podświetlonej jednostce. Analogiczne postępowanie jest przy dostarczaniu amunicji przez wozy amunicyjne. Wozy, którym skończyło się paliwo lub amunicja stają się łatwym łupem nieprzyjaciela. Samoloty pozbawione paliwa przed osiągnięciem lądowiska – po prostu spadają. Tankowanie w budynkach wymaga odczekania w nich przez pojazdy jednej tury.

● Dokonywanie napraw – naprawianie jednostek jest podwójnie korzystne. Zachowują one bowiem poziom doświadczenia a koszt naprawy jest o wiele niższy od budowy nowej jednostki. Można jednostkę naprawić na polu bitwy, podjeżdżając do niej specjalnym wozem naprawczym. Procedura ta jest podobna do procedury napełniania paliwem, nie ma więc powodu opisywać jej bliżej. Większe i bardziej skomplikowane jednostki wymagają napraw w bazach lub fabrykach. Jest to możliwe, jeśli obiekty te mają odpowiednie narzędzia i wymagane doświadczenie. Należy ustawić kursor na wybranej jednostce i dać polecenie naprawy. Reperacja może trwać więcej niż jedną turę.

● Budowanie mostów, dróg, torów kolejowych i fortyfikacji. Zaczynamy te czynności od przemieszczenia jednej z naszych jednostek konstrukcyjnych na pole, na którym zamierzamy wykonać pracę. Potem powinieneś wykonywać ikonkami czynności analogiczne do tych, które byś robił przy atakowaniu innej jednostki. Pamiętaj, że samochody konstrukcyjne zużywają po jednej jednostce energii na budowę lub zniszczenie jednej jednostki torowiska lub drogi. Naciśnij spację i wybierz ikonę tej linii komunikacyjnej, którą zamierzasz budować. Aby zbudować fortyfikację operuj ikonkami tak, jak przy budowie dróg, torowisk i mostów. Budowanie fortyfikacji opłaca się, gdyż umieszczone w nich Twoje jednostki bronią się o wiele dłużej i skuteczniej. Jeśli zdobyłeś mosty lub przekroczyłeś w bród rzekę, za którą jest nieprzyjaciel i uchwyciłeś przyczółek, zbuduj tam fortyfikację. Uczyń to tak szybko, jak tylko to jest możliwe.

● Ładowanie, transport i rozładunek – Jak to wynika z zamieszczonej tabeli - możesz użyć wielu pojazdów, aby na nie załadować, przewozić i rozładować ogromną gamę surowców, pojazdów i robotów. Możesz przewozić w nich na pole walki bojowe pojazdy i roboty. Jeśli zbierasz surowce dla potrzeb produkcyjnych – odbierasz swoim transportowym samochodem, samolotem lub helikopterem do miejsca gdzie przechowywane jest Aldinium. Zostanie ono wtedy automatycznie załadowane na Twój pojazd. Jeśli z tym ładunkiem wjedziesz do jakiegoś budynku, to nastąpi automatyczny jego rozładunek. Aldinium to unikalny, występujący tylko na Chromosie minerał, umożliwiający wytworzenie wszelkich ilości materiałów produkcyjnych. Sposób załadunku i transportu jest prosty. Wchodzisz pojazdem lub robotem na pojazd transportujący, tak jak wchodzisz do budynku. Wtedy ładunek znika, ale możesz sprawdzić jego istnienie ikonką „contents" na pojeździe transportującym. Kiedy dotrzesz na miejsce przeznaczenia ładunku, należy kliknąć na pojeździe opcję „contents". Wtedy na oknie informacyjnym ładunku pojazdu należy dwukrotnie kliknąć myszą na ikonce tego pojazdu bojowego, który zamierzamy wyładować. Okno ładunku ustąpi miejsca widokowi terenu z podświetlonymi polami. Wyznaczają one zasięg rozładunku. Kliknij na najbardziej dogodne dla Ciebie pole. Natychmiast pojawi się na nim wyładowany pojazd lub robot. Pamiętaj, że wyładowany pojazd lub robot może przystąpić do jakiejkolwiek akcji dopiero w następnej turze. Identycznie, jak po wyjściu z fabryki lub z bazy. Nie rozładowuj go więc prosto pod lufy wroga. Ładowność transportera i rodzaj ładunku określa tabela. Pamiętając o ograniczonej ładowności, załaduj najważniejsze dla Ciebie pojazdy najpierw! Dużą zaletą jest możliwość zajęcia budynku opanowanego przez wroga – „z marszu" bezpośrednio z transportowca.

Samoloty w czasie lotu oraz łódź podwodna w zanurzeniu nie może oczywiście dokonać czynności załadowczych i rozładunku.









● Zdobywanie doświadczenia przez jednostki. Podobnie jak w grze „Battle Isle" istnieje możliwość zdobywania przez jednostki doświadczenia bojowego wykorzystywanego w następnych turach. Jednak w „Battle Isle 2" wielkość doświadczenia została powiększona z sześciu do dwunastu punktów. Aktualna wielkość doświadczenia jednostki jest pokazana po jej wybraniu w małym okienku, tuż przy pasku operowania ikonkami. Doświadczenie zdobyte przez jednostkę może być podzielone między inne, w wysokości od jednego do czterech punktów. Może to być dokonane jedynie w Kwaterze Głównej, fabrykach i bazach zaopatrzeniowych. Następuje to poprzez użycie kursora kampanii – małej gwiazdki – możesz rozdzielić doświadczenie, co zwiększy szanse obdzielonej jednostki w następnej walce. Jest to bardzo istotne, gdyż - jak zauważysz – nawet nowo ukazujące się równorzędne jednostki TITANa najczęściej mają wyższy stopień niż Twoi weterani.

● Wydawanie rozkazów produkcji w fabrykach – Fabryki to wyłączne miejsca, w których można produkować nowe jednostki bojowe. Jeśli wydzierżysz kliknięciem budynek fabryki i wywołasz ikonkę „contents" jako okno informacyjne – ukaże, co ten obiekt może produkować. W tym celu wybierz kliknięciem jedno z pustych zielonych pól. Na danym kursorem pojawi się młotek. Jeśli go uruchomisz, ukażą, które jednostki są możliwe do wyprodukowania. Klikając dwukrotnie na wybraną jednostkę uruchamiasz jej produkcję. W zależności od dysponowanej energii i materiałów w fabryce, możesz ponawiać różnorakie polecenia produkcji. Gdy wyczerpiesz „limit" energii lub materiałów – będziesz zmuszony czekać na ponowne podjęcie produkcji. Dostępne w fabryce zasoby energii i materiałów są pokazane pod symbolami E i M w prawym górnym rogu okna informacyjnego fabryki. Zanim podejmiesz jakąkolwiek decyzję produkcyjną, porównaj te zasoby z ilościami energii i materiałów potrzebnymi do wyprodukowania jednego pojazdu lub robota bojowego. Dane te znajdziesz w tabeli.

● Dostawy materiałów – jak już zapewne zorientowałeś się – cywilizacja Drullów opiera swą produkcję o dostawy minerału Aldinium. Jest ono niezbędne do uzyskania surowców potrzebnych do produkcji nowych jednostek bojowych. Wyszukaj złoża Aldinium, zanim je znajdzie i wykorzysta TITAN. Większość miast na Chromosie była zakładana na miejscach stolic hominidów. Ci zakładali je najczęściej w miejscach, gdzie odkryto Aldinium. Z tego względu prawie każde miasto ma dostęp do Aldinium, na ciągłości dostaw którego można polegać. Pamiętaj o tym, że TITAN ma własne złoża, które intensywnie wykorzystuje. Z tego względu eksploatacja złóż przez Ciebie jest absolutnie niezbędna. Jeśli znajdziesz depozyty Aldinium, przetransportuj je jak najszybciej do swoich fabryk. W przeciwnym razie ubiegnie Cię w tym TITAN. Pojazdami nadającymi się do transportu Aldinium są: Proxy I, Albacy Dolmieny, Hurricanny, Vadina III, Rexy, Shelle S3, Cruxy Guppi H2.

Prowadź te pojazdy wyładowane minerałami najkrótszą drogą do swoich fabryk, ale upewnij się przed tym, że przeciwnik nie będzie mógł zaatakować tego konwoju. Pojazdy w fabryce automatycznie się rozładują i będzie ona mogła użyć Aldinium do produkcji. Wskaźnik materiałowy fabryki pokaże Ci o ile zwiększyły się te zasoby. Pamiętaj, że warto atakować konwoje nieprzyjacielskie, zwłaszcza te, których trasa będzie nasuwała przypuszczenia, że wiozą one Aldinium. W późniejszych fazach (misjach) walki zaopatrywanie w Aldinium stanie się koniecznością.

● Budynki na polu walki. Nie wszystkie rodzaje występujących w „Battle Isle 2" budynków muszą się znaleźć na obszarze walki misji, którą właśnie rozgrywasz. A oto wykaz wszystkich rodzajów budynków:

• Kwatera Główna – w której znajduje się Twoje dowództwo. To najważniejszy z Twoich budynków. Strzeż go, gdyż jego utrata powoduje natychmiastowy upadek misji. Nie musi on znajdować się na terenie każdej misji. Jak już wspomniałem, nawet gdy budynek ten znajduje się z dala od pola walki, głęboko na tyłach, to musi być chroniony przez odpowiednie siły. W zależności od misji, którą rozgrywasz – zdobycie Kwatery Głównej przeciwnika może być jednym z warunków zwycięskiego ukończenia misji. Budynek Kwatery Głównej może reperować wszystkie pojazdy.



• Fabryki – jest ich wiele typów. Mogą one budować tylko określone typy jednostek. W zależności od ich lokalizacji mogą być to tylko stocznie, fabryki pojazdów powietrznych lub fabryki określonych typów pojazdów lądowych. Prowadząc je w fabrykach musisz stale obserwować ich stany zapasów energii i materiałów. Poza produkcją jednostek nowych, fabryki mogą naprawiać i uzupełniać ilościowo uszkodzone jednostki lub częściowo zniszczone oddziały. Rodzaje fabryk można rozróżnić, patrząc na kształty sylwetek ich zabudowań.

• Bazy zaopatrzeniowe – mogą one reperować i uzupełniać różne jednostki. Mogą one również przez krótki czas chronić przechowywane w niej jednostki przed atakami wroga. Jeśli wróg zagraża zdobyciem bazy zaopatrzeniowej, ewakuuj z niej przedtem swoje jednostki, aby nie wpadły w ręce przeciwnika.

• Ośrodki treningowe – to ważne swymi funkcjami obiekty dla Twoich jednostek przygotowywanych w odwodach do walki. Jednostki i oddziały skierowane do nich na przeszkolenie mogą bez walki – i związanych z nią strat – zdobyć bezcenne doświadczenie. Wiesz już, że im większy poziom doświadczenia, tym większa skuteczność jednostek w walce. Budynki te mogą również reperować i uzupełniać zaopatrzenie.

• Miasta i wioski – odgrywają one ważną rolę w strategii walki. Możesz do nich wycofać jednostki i oddziały zagrożone silnym atakiem. Są to obiekty tym cenniejsze, że mogą one reperować i uzupełniać Twoje uszkodzone jednostki. Dostawy energii i materiałów do obiektów – zadawałeś sobie zapewne pytanie, jak to się dzieje, że mimo niedostarczania przez Ciebie specjalnych dostaw Aldinium, budynki są zaopatrywane w pewne ilości materiałów i energii. Dzieje się to w cywilizacji drullańskiej w sposób prawie w pełni zautomatyzowany. Podstawowy zapas energii jest wszędzie jednakowy. Podziemne linie energetyczne dostarczają ją do wszystkich kompleksów. Nie wykorzystane przez Ciebie nadwyżki są przez ten system gromadzone do dalszego wykorzystania. Lecz wydolność tego systemu dostaw jest ograniczona i bywa, że nie jest on w stanie zaspokoić Twoich rosnących (produkcja, reperacja, budowa linii komunikacyjnych) potrzeb. Prowadzenie produkcji i napraw zużywa duże ilości materiałów. Niestety Aldinium nie jest w równomierny sposób rozprowadzane. To właśnie powoduje, że systemowe dostawy materiałów bywają niewystarczające i Aldinium musi być przez Ciebie specjalnie pozyskiwane i dostarczane. Nie ma sensu dostarczać Aldinium do budynków naprawczych, jeśli z jakichś względów planujesz wielką nową produkcję. Pamiętaj, że pozyskane przez Ciebie Aldinium musi być jak najszybciej skierowane do rafinacji i przetworzenia.

JAK WYGRAĆ W „BATTLE ISLE 2" CZYLI RZECZ O STRATEGII, KTÓRA POPŁACA

Wersja CD „Battle Isle 2" przekazuje graczowi w toku całej kampanii podpowiedzi, co należy robić, aby najlepiej rozegrać walkę. To podpowiedzi Rady Dwunastu Chromaxa. Gracz znający język angielski prędko zorientuje się, że udzielanie tych wskazówek, nieraz bardzo trafnych w realizacji zdecydowanie pomaga. Pomijając fakt, że podpowiedzi są podane w języku, którym większość polskich graczy – póki co – biegle nie włada, nie wyczerpują one na pewno wszystkich problemów związanych ze strategią, jaką należy stosować w świecie gry „Battle Isle 2". Chciałbym uzupełnić te rady. W dalszej części tego tekstu pragnę więc podzielić się z Czytelnikami „Computer Studio" niektórymi uwagami i wnioskami, jakie nasunęły mi się w czasie zmagań z TITANEM. Może ich przeczytanie ułatwi im nieco rozprawę z generałami Drullów, nie gwarując jednak całkowicie wygranej. Osoby bardziej ambitne, mogą po prostu tego fragmentu nie czytać.



Obrażanie jednostek nieprzyjaciela – uważne przeczytanie tabel o pojazdach i robotach bojowych pozwala stwierdzić, że każda jednostka posiada określoną siłę ofensywną i defensywną. Można to wykorzystać dla stworzenia Twojej przewagi w starciu, jako że jednostki nieprzyjaciela posiadają identyczne techniczne specyfikacje. Dobrze jest przy takich porównaniach wprowadzić małą poprawkę zakładającą, że jednostka nieprzyjaciela posiada doświadczenie o jedną klasę wyższe niż analogiczna (tego samego typu) Twoja jednostka. Porównanie liczebności pojazdów lub robotów w oddziale jest bardzo łatwe, dzięki możliwości „podglądania" charakterystyk wrogich jednostek. Przyjmując za zasadę, że wszystkie wartości jednostki bojowej w grze wynikają z kontaktu jednostek, możesz osłabić jednostkę nieprzyjaciela nie wchodząc z nią w walkę. Jest to możliwe przy okrążeniu jednostki wroga przez dwie-trzy Twoje jednostki. Wartość defensywna jednostki wroga ulegnie zmniejszeniu przez ustawienie czoła wszystkim trzem Twoim jednostkom jednocześnie. Jednostka taka stanie się w obronie znacznie słabsza. Radzę tę taktykę sprawdzić w praktyce.

Blokowanie jednostki nieprzyjaciela – jeśli jedna z Twoich jednostek jest zagrożona otoczeniem, możesz temu przeciwdziałać wysyłając w jej kierunku naraz kilka innych swoich jednostek. Jeśli suma tych jednostek okaże się wystarczająco silna, może to wyhamować atak wroga a nawet zmusić go do ustąpienia bez walki. Przed przystąpieniem do blokowania jednostek nieprzyjaciela oceń jednak prawidłowo siłę jednostek, jakie zamierzasz do tej operacji użyć. Użyj do tego celu danych z tabeli. Wadliwe oszacowanie może okazać się fatalne w skutkach, gdyż ocena sytuacji przez TITANA będzie na pewno prawidłowa.

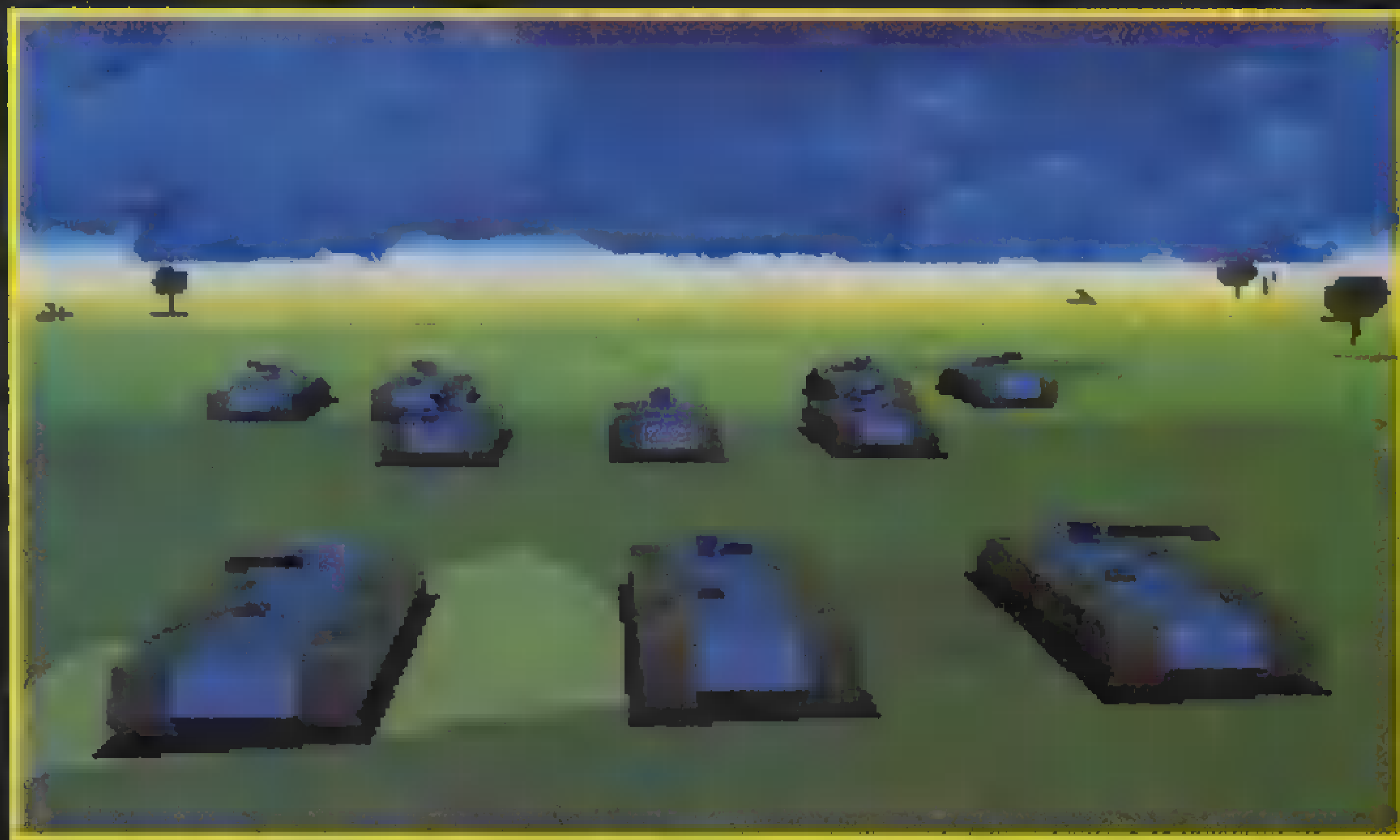
Organizowanie desantów i dywersji – jeśli linia frontu i rozmieszczenie jednostek nieprzyjaciela na to pozwala, dobrze jest rozważyć zorganizowanie niespodziewanego desantu w newralgiczne i jednocześnie słabiej bronione obiekty wroga, najlepiej na głębokich tyłach jego linii. Dobrze jest w tym celu użyć transportowej łodzi podwodnej Shell S3, transportowego samolotu Cruz lub transportowego helikoptera Guppi H2. Udany i silny desant jednostek lądowych oraz ich niespodziewany atak czynią na wrogu ogromne wrażenie i – poza osiągnięciem Twoich doraźnych celów – burzą jego plany strategiczne. Wykorzystanie topografii dla działań defensywnych stosujesz, jeśli widzisz, że nieprzyjaciel szykuje wielką ofensywę i nie starczy Ci czasu i środków na zbudowanie systemu obronnych fortyfikacji. Należy wtedy wkomponować w działania obronne istniejące zabudowania, góry, bagna i lasy, wąwozy i urzyska rzek. Wystarczy dobrze przemyśleć sprawę i spowolnić postępy armii wroga. Zyskasz czas na zorganizowanie kontrofensywy.

Wykorzystanie dalekiego rozpoznania – zakładam, że nieprzyjaciel dysponuje silną flotą powietrzną. Chcesz zlokalizować jego siły lądowe wysyłając samoloty rozpoznawcze, nie masz jednak wystarczającej osłony myśliwców. W takiej sytuacji wysyłaj samoloty rozpoznawcze na najwyższe wysokości, niezbyt głęboko zapuszczając je w linie nieprzyjacielskie. Po zarejestrowaniu obrazu sił nieprzyjaciela, wycofuj samoloty rekonesansowe natychmiast w bezpieczniejsze rejony. Lepsze takie rozpoznanie niż natychmiastowa strata zwiadu lotniczego.

Zasada kolejnych barier obronnych – nadciąga silna ofensywa nieprzyjaciela. Jego siły są liczebniejsze a pojazdy cięższe od Twoich. Popełnisz błąd, jeśli zaczniesz gorączkowo produkować i wysyłać do walki duże ilości słabych pojazdów. Na pierwszą linię obrony wyślij wszystkie ciężkie pojazdy jakimi dysponujesz. Niech zadadzą wrogowi maksymalne straty i wytracą jego pierwszy impet. W drugiej linii rozmieszczaj jednostki dalekosiężnej artylerii jak Pulsar A3, Excalibur Z3, Menhir Z-4 czy Anaconda Z-2. Niech otoczą ogniem cofające się Twoje ciężkie jednostki. To dodatkowo wzmocni Twoje Samuraje, Stingi i Archimedesy. Nie unikniesz tego, że część jednostek wroga przedrze się przez obie linie na Twoje tyły. Tutaj niech oczekują ich Twoje roboty bojowe i lekkie jednostki. Tak zastosowana taktyka powinna pomóc. Wykorzystanie wąwozów i innych przeszkód terenowych dla Twojej obrony jest tak oczywiste, że o tym nie wspominam.

Mam nadzieję, że wszystkie podane tu informacje przybliżą Wam tę piękną grę strategiczną.

■ RESET





Grę do recenzji dostarczyła firma „OMNI DIGITAL"



GABRIEL KNIGHT 2
The Beast Within

Zło czai się wszędzie, kryje się w mroku, gdzieś tuż za zasięgiem wzroku, wyczekując sprzyjającej chwili, by wychynąć na światło dzienne i siać spustoszenie. Aby ciemność mogła ustąpić pod naporem sił światła, wśród zakusami Zła, na całym świecie istnieją łowcy Cienia — ci, których zadaniem jest nie kończąca się walka z Ciemnością. Gabriel Knight jest Schattenjagerem, jednym z nich. Jak do tej pory jego największym i jedynym sukcesem było rozbicie, przy wydatnej pomocy swej asystentki Grace Nakimury, nowoorleańskiej sekty voodoo („Gabriel Knight: The Sins of the Fathers") oraz opisanie tych wydarzeń w bestsellerowej powieści. Od tego czasu minął już jednak rok. Gabriel spędził go w Niemczech, na remontowaniu Schloss Ritter, swego rodowego zamku, a także na niezbyt udanych próbach napisania nowej książki. Grace z kolei pozostała w Stanach, by doglądać antykwariatu Gabriela. I żyliby tak sobie długo i nudnie, gdyby nie zaszło pewne zdarzenie.

Otóż w niewielkiej wiosce w okolicach Monachium wilk zagryzł małą dziewczynkę, córeczkę państwa Huberów. Mieszkańcy wioski, na podstawie zeznań naocznego świadka oraz starych opowieści, doszli do wniosku, że wilk ten postępował zbyt rozumnie jak na zwykłe zwierzę przystało i udali się do Schloss Ritter, by o pomoc w sprawie tego „specjalnego" wilka prosić Schattenjagera. Gabriel, chcąc nie chcąc, zgodził się zająć tym przypadkiem i niezwłocznie poinformował o tym w liście Grace, która mając serdecznie dość wysiadywania w antykwariacie, błyskawicznie spakowała bagaże i przyleciała do Niemiec. Następnie nasza dwójka bohaterów ma cztery dni na rozwiązanie wielce tajemniczej i bardzo rozbudowanej sprawy, dotyczącej nie wampirów, jak można odnieść wrażenie oglądając ilustrację na pudełku, a wilkołaków. Grace i Gabriel nie współpracują jednak ze sobą w ścisłym znaczeniu tego słowa. Każde z nich działa na własną rękę: Grace podróżuje po niemieckich muzeach, mauzoleach i archiwach, zdobywa ogólne informacje o wilkołakach, a także bada historię Wagnera i jego „Zaginionej Opery" oraz dzieje króla Ludwika II i nieznanego człowieka



nazywanego Czarnym Wilkiem — gdyż wszyscy ci ludzie byli (jak się okazuje) powiązani ze sobą jakąś tajemnicą, mającą bardzo „wilkołaczy" charakter. Gabriel natomiast działa w Monachium, gdzie próbując odszukać wilkołaka-mordercę, trafia do bardzo podejrzanego klubu łowieckiego, któremu przewodzi jeszcze bardziej podejrzany baron von Glower. To, co każde z „detektywów" zdoła się dowiedzieć, przekazuje listownie drugiemu i tak razem, powolutku zbliżają się do finału, który niejednego może zaskoczyć.

Grę „The Beast Within" Sierra zdecydowała się zrobić, podobnie jak „Phantasmagorię", w konwencji filmu interaktywnego. W związku z tym większość akcji podejmowanych przez prowadzoną postać np.: rozmowa, otwieranie drzwi, pisanie listu, jest przedstawiona przez zdigitalizowany film. Film ten można oglądać albo w małym oknie, w którym co prawda wszystkie szczegóły wydają się wyraźniejsze, ale które jest, jak sama nazwa wskazuje, małe, albo w oknie zajmującym większą część ekranu, gdzie jedyną i niezbyt dużą niedogodnością, jest występowanie poprzecznych czarnych linii, przy wolniejszych procesorach wpływających zresztą bardzo „szyurzo" na płynność animacji. Aktorzy występujący w grze grają dość dobrze, a ci odtwarzający postacie Grace i Gabriela są, moim zdaniem, naprawdę sympatyczni. Warto jeszcze wspomnieć o tym, że za tła, w większości lokacji odwiedzanych przez naszych bohaterów, służą artystycznie „poprawione" zdjęcia oryginalnych budynków, a także miejsc w Niemczech. Samo sterowanie postacią Grace czy Gabriela jest bardzo łatwe — służy do tego celu kursor, odpowiednio zmieniający kształt po najechaniu na aktywne miejsce na planszy. Wszelkie kwestie są naturalne „gadane", bez możliwości wyświetlania napisów, a niestety aktor „odpowiedzialny" za Gabriela mówi z tak koszmarnym akcentem, że trzeba się dobrze wsłuchać, by go zrozumieć. Oprócz tego wydaje się, iż ludzie odpowiedzialni za nagranie dialogów spartaczyli nieco robotę — część rozmów nagrana jest niesamowicie „blisko", pogłos innych nie odpowiada danej sytuacji np.: Grace raz mówi z pewnym człowiekiem nad jeziorem, a tymczasem wcale nie słychać szumu wody, a ponadto głosy brzmią, tak jakby przebywali w zamkniętym pomieszczeniu. W sumie jednak dźwięk w grze jest dość dobry, a dodatkowo pod koniec jest nawet kilka fragmentów opery.



Stanowi to naturalnie wielki plus dla gry, jeśli prezentuje się przyjemnie dla oka i ucha, dla gracza jednak bardziej istotne jest, jaką przyjemność sprawia granie w nią. Na szczęście dla wszystkich miłośników przygodówek, „Gabriel Knight 2" stawia przed graczem pewne wyzwanie. Co prawda większość czynności nie jest zbyt skomplikowana do wymyślenia i wykonania, a gros punktów jest przyznawane za zwykłe rozmowy z innymi postaciami, mimo to od czasu do czasu trafia się problem, który jest naprawdę skomplikowany. Dla przykładu: pierwszego dnia Gabriel, by zdobyć próbkę sierści wilka z zoo, musi porozmawiać z opiekunem wilków Thomasem oraz z dr. Klingmanem — jego przełożonym, przy okazji zauważyć leżące na jego biurku walkie-talkie, a następnie sfabrykować z nagranej na dyktafon rozmowy odpowiednie polecenie dla Thomasa i po kryjomu nadać je przez krótkofalówkę.

Podsumowując, jest to gierka udana. Ładna grafika, w miarę ciekawa fabuła, rozwiązanie na tyle trudne, że zapewni rozrywkę przynajmniej na kilka dni — czyli w sumie wszystko to, czego można i należy oczekiwać od programu na sześciu kompaktach.

■ Patrycja Wardzała

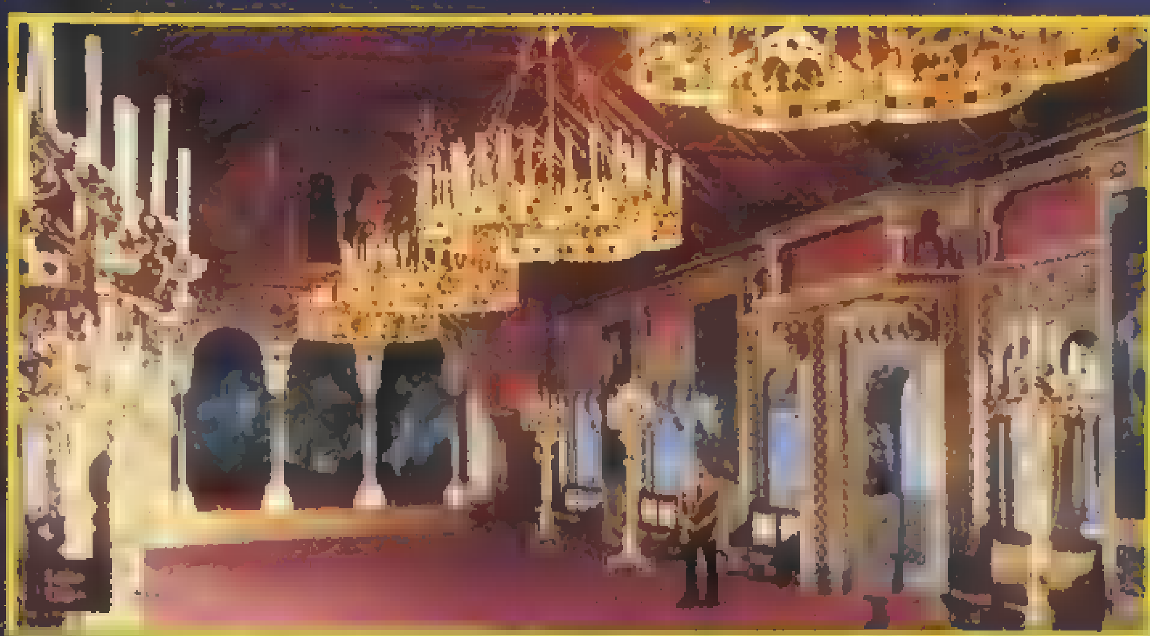
dystrybucja:	IPS TEL. (0-2) 642-27-66
cena:	TEL.
wymagania:	PC 486 SX, 8 MB RAM, SVGA, SB, CD-ROM (6 krążków CD)

SIERRA '95

84%

PRZYGODOWA









GRY NA PLAYSTATION:

Sztandarowymi grami na Playstation są legendarne już: „Toshinden", „Tekken", „Ridge Racer", ale do tego grona dołączają wciąż nowe, choć nie zawsze najlepsze gry. Poniżej przedstawiamy zestawienie ciekawszych propozycji, które trafiły lub niebawem wejdą do sprzedaży (na razie na Zachodzie).

• W październiku ukazała się gra przygodowa „ALONE IN THE DARK" francuskiej firmy Infogrames. Tytuł jest nieco zwodniczy, gdyż tak naprawdę jest to pecetowska „Alone In The Dark 2". Sama intryga nie została zmieniona, jedynie trójwymiarowa grafika została nieco podrasowana – zwykłe poligonalne postacie z pecetowskiego oryginału zostały pokryte teksturą. Efekt nie jest może najlepszy – niektóre postacie stały się wręcz karykaturalne – ale miłośnicy dobrej gry przygodowej

SONY PLAYSTAT

Playstation News

• Playstation jest obecnie konsolą, która znajduje się w zdecydowanej ofensywie. W ciągu niespełna dwóch pierwszych miesięcy sprzedano na rynku brytyjskim ponad 80 tys. Playstation, gdy w tym samym momencie (ale po nastomiesięcznej sprzedaży) jej najgroźniejszy konkurent – Sega Saturn mogła pochwalić się zaledwie 48 tys. sprzedanych konsol. Jednocześnie spadła znacznie sprzedaż konsol SNES i Sega Megadrive. Jednocześnie Sony określiła przewidywaną wielkość sprzedaży na innych rynkach. W samej W. Brytanii, Sony spodziewa się sprzedać do marca '96 – 175 tys. Playstation, w całej Europie do września '96 – 1 mln egzemplarzy. I są to dane dosyć prawdopodobne, jeśli się weźmie pod uwagę, że do Gwiazdki w samej Japonii sprzedano 2 mln sztuk (1 rok sprzedaży), a w USA 700 tys. sztuk (pół roku sprzedaży).

W celu spopularyzowania swej konsoli Sony sięga po niekonwencjonalne chwyty reklamowe. W Wielkiej Brytanii przez cały październik można było wypożyczyć Playstation wraz z grami do niej, za całkiem niewygórowaną cenę 5.5 funta za trzy dni. Sukces tej akcji był tak olbrzymi, że Sony podjęła decyzję wprowadzenia od nowego Roku tego typu usługi już na stałe!

Kto nie słyszał o SONY, japońskim megakoncernie, który od lat przoduje w produkcji sprzętu elektronicznego? Ekspansja tej firmy jest bardzo widoczna, nie tylko w dziedzinie elektroniki użytkowej domowego użytku (telewizory, magnetowidy, sprzęt hi-fi), lecz również w produkcji profesjonalnych systemów obsługi studiów telewizyjnych, ich wyposażenia itp. Od kilkudziesięciu lat firma z Kraju Kwitnącej Wiśni istnieje na światowym rynku, a jej produkty należą do grupy tych najczęściej kupowanych. Dzięki zastosowaniu bardzo nowoczesnych technologii i odpowiedniego marketingu, opracowanych zostało wiele nowatorskich pomysłów. Niektóre nie sprawdziły się, jak np. znakomity system video Betamax, gdyż konkurencja, tzn. VHS udostępnił swą technologię innym, a za Betę trzeba było płacić słone sumy. Inne zaś stały się ogromnymi hitami, wspomnę choćby o bardzo popularnym „walkmanie". Dziś SONY próbuje zdominować troszkę inny rynek, a mianowicie gier elektronicznych. Ekspansja ta jest przygotowywana na wielką skalę, a pomóc ma w tym najnowszy produkt – konsola PLAYSTATION.

Wiele już o niej pisano i nic dziwnego, bo urządzenie to jest naprawdę czymś godnym uwagi. Prostota obsługi, łatwość podłączenia, wielofunkcyjność, a także już dość spora oferta oprogramowania sprawiają, że konsola ta może znaleźć zastosowanie w każdym domu. Piszę zastosowanie, gdyż nie służy ona tylko do grania, choć takie jest jej główne przeznaczenie. PLAYSTATION bowiem używać można jako zwykłego odtwarzacza płyt kompaktowych



oraz do przeglądania zdjęć zapisanych w formacie Kodak Photo CD. Jest to o tyle ciekawe, że powstają już w Polsce punkty, w których nasze prywatne zbiory przeniesione mogą być na srebrny krążek. Teraz może kilka słów o wyglądzie i specyfice technicznej konsoli. Wygląda ona bardzo ładnie i estetycznie. Dominującym kolorem jest szary. Z przodu są gniazda do podłączenia joypadów (bardzo poręcznych, wyposażonych w osiem fire'ów) oraz na tzw. "memory card". Jest to bardzo pożyteczna rzecz, gdyż możemy na niej zapisywać aktualny stan gry. Niestety karty tej nie ma w zestawie, ale można ją dokupić osobno. Wnętrze zaś to już poważniejsza sprawa. Pięć procesorów, w tym 32-bitowy o zegarze 33,8 MHz – czuwa nad grafiką (16,7 miliona kolorów) 2D, 3D, dźwiękiem oraz przetwarzaniem danych i ich dekompresją.

Jeżeli chodzi o pamięć, to dysponujemy 16 MB, z czego pamięć podzielona jest następująco: 2 MB RAM, 8 MB pamięci VIDEO-RAM oraz dodatkowo dwie pamięci po 512 kB każda, do obsługi dźwięku i napędu CD. Co się dzieje z resztą, niestety nie wiem. Odtwarzacz CD jest podwójnej prędkości, o szybkości przesyłania danych 300 kB/s.

Sukces jaki odnosi konsola, jest możliwy dzięki ogromnym nakładom, jakie poczyniła SONY w kierunku oprogramowania. Zadbano o to, aby klient nabywający PLAYSTATION miał od razu możliwość kupienia kilku naprawdę dobrych, sprawdzonych tytułów, wspomnę choćby o „TEKKEN" czy „TOH SHIN DEN" – wprost oszałamiających nawalankach, czy wyścigach – jak „RIDGE RACER". Szerszą ofertę oprogramowania prezentujemy obok. Poza tym wciąż trwają rozmowy o podpisanie nowych umów licencyjnych z wieloma szanującymi się firmami. Tak więc o przyszłość małego cudeńka możemy być raczej spokojni.

Wspomnę teraz o czymś, co może być bardzo pomocne przy kupnie konsoli. Otóż, na świecie (czytaj w Stanach Zjednoczonych) wyszedł model nieco inny, niż te przeznaczone na rynek europejski. Działa on bowiem w systemie NTSC i dla polskiego użytkownika okazuje się być kulą u nogi. Czyta tylko płytki nagrane w tym systemie i żadnych innych. Dla nas odpowiednim, a raczej niezbędnym, jest model PAL. Aby uniknąć niewłaściwego zakupu, zwróćcie uwagę na pudełko, a przede wszystkim jego górny prawy róg. Tam pod symbolem konsoli zaznaczona jest wersja. Jeszcze lepiej jest zwrócić uwagę na spód konsoli, gdzie obok wytłoczonych danych technicznych, również znajdziemy interesującą nas informację.

będą mogli w nią pograć na Playstation.

• Pod koniec grudnia posiadacze Playstation mogli zakupić dwie gry sportowe wydane przez Electronic Arts — golfa „PGA TOUR '96" oraz piłkę nożną „FIFA SOCCER '96". W tym samym terminie do sprzedaży trafiła również inna piłka nożna — „GOAL STORM", wydana przez japońską firmę Konami.

• „DOOM" jest dostępny na Playstation od Świąt, z tym, że nie jest to jedynie sam „Doom", ale specjalne wydanie tej gry na Playstation, łączące w sobie wszystkie elementy gier „DOOM", „DOOM II" i „ULTIMATE DOOM". Na najbliższe miesiące są natomiast zapowiadane konwersje dwóch gier doomopodobnych, które w grudniu miały swą pecetowską premierę — mowa tu o „HEXEN" i „QUAKE".

• W grudniu trafiła do sprzedaży „HI-OCTANE" firmy Bullfrog, ze znacznie poprawioną grafiką w stosunku do pecetowskiego oryginału.

• W styczniu powinny się pojawić w wersji na Playstation gry „SYNDICATE WARS" oraz „MAGIC CARPET" firmy Bullfrog. Natomiast na „MAGIC CARPET 2" użytkownicy Playstation będą jeszcze musieli trochę poczekać — Bullfrog zapowiada jej premierę nie wcześniej niż na październik '96.

• W styczniu powinna się pojawić bijatyka, która zdaniem fachowców może usunąć w cień gry „Tekken" i „Toshinden". Jej producentem jest amerykańska firma Vic Tokai, debiutująca tą grą na rynku. Gra nosi tytuł „CRITICOM" i charakteryzuje się przede wszystkim niezwykłą, futurystyczną wręcz grafiką.

• W styczniu trafił do sprzedaży „MORTAL KOMBAT 3" w wersji na Playstation.

• Jeszcze w styczniu powinna się ukazać gra „DEFCON 5" brytyjskiej firmy Millenium, znanej dotychczas głównie z produkcji przygód Jamesa Ponda. Sama gra jest połączeniem strzelaniny z grą strategiczną, a jej akcja jest osadzona w przestrzeni kosmicznej. Rozgrywka toczy się w czasie rzeczywistym, a gra charakteryzuje się wspaniałą grafiką z wykorzystaniem sekwencji filmowych.

• W styczniu powinna trafić do sprzedaży trójwymiarowa strzelanka o niekonwencjonalnym tytule „KRAZY IVAN". Gracz wciela się tu w postać operatora 15-metrowego robota bojowego, który zwalcza inne dziwaczne roboty, które pojawiły się w wyniku inwazji Obcych na Ziemię. Gra powstała w liverpoolskim oddziale Sony Interactive Entertainment.

• Jeszcze w styczniu ma odbyć się premiera gry „SHELLSHOCK" firmy Core Design. Na półki sklepowe trafi więc ta czołgowa strzelanka niemal równocześnie z wersją na PC.

• W lutym ukaże się kolejna piłka nożna na Playstation. Tym razem gra nosi tytuł „POWER SOCCER" i została zaprojektowana w paryskim oddziale Sony Interactive Entertainment.

• Na początku marca powinna odbyć się premiera „PARASITE", gry stworzonej przez francuski zespół Virtual Studio. Jest to kolejna francuska gra wzorująca się na pomyśle „Flashback", ale dysponująca o wiele lepszą, renderowaną grafiką 3D i kładąca większy nacisk na akcję.

• W marcu ma mieć premierę „RESIDENT EVIL", gra przygodowa wydana przez Virgin. Akcja toczy się w tajemniczym domu, pełnym zombies i zmutowanych potworów. Ciekawostką jest to, że europejscy gracze otrzymają wersję znacznie mniej krwawą od japońskiego oryginału. Nie trzeba więc być prorokiem, by przewidzieć, że szybko rozpocznie się masowy import japońskiej wersji gry do Europy.

• Firma Capcom zapowiada na marzec premierę gry „DARKSTALKERS". Jest to adaptacja znanej z automatów Coin-up gry „Vampire: The Night Warriors", która z kolei jest adaptacją sławnej bijatyki „Street Fighter II". Równocześnie ma się ukazać „STREET FIGHTER ALPHA" tej samej firmy, będący z kolei adaptacją „Street Fighter Zero — Warrior's Dreams" z aparatów wrzutowych. Jak widać w marcu użytkownicy Playstation będą mogli nasycić się tą dalekowschodnią bijatyką po dziurki w nosie.

• Na marzec zapowiadana jest sensacja — w pełni interaktywna gra Role-Playing na Playstation. Gra ma nosić tytuł „SENTIENT", a jej producentem jest Sony Interactive (dawniej Psygnosis). Akcja gry osadzona jest na stacji kosmicznej, a występujące tu postacie są obdarzone własnymi cechami charakteru oraz dużą dozą samodzielności — potrafią obrażać się na gracza lub nabierać do niego sympatii, potrafią też plotkować między sobą, niezależnie czy gracz jest tego świadkiem, czy nie. Gra zawiera ponad 500 lokacji, trzy niezależne scenariusze i przez producentów jest zapowiadana jako pierwsza RPG, w którą można bez znudzenia grać wielokrotnie.

• Na maj Bullfrog zapowiada premierę gry „CREATION". Gra ma się posługiwać algorytmem graficznym zapożyczonym z „Magic Carpet", ale jej akcja toczyć się będzie w głębinach oceanu. Ma to być gra o nastawieniu ekologicznym, a celem gracza jest przywrócenie równowagi biologicznej na planecie zaatakowanej przez groźnego grzyba.

• W czerwcu ma się ukazać gra „INDESTRUCTABLES" firmy Bullfrog. Ma to być kolejna gra wykorzystująca algorytmy graficzne z „Magic Carpet". Gra ma się posługiwać rewelacyjną grafiką, a gracz projektuje w niej swego własnego Supermana (lub Superwoman) i każe mu walczyć z rozmaitymi złoczyńcami grasującymi nocą na ulicach wielkiego miasta. Bullfrog ponadto zapowiada, że gra będzie potrafiła uczyć się strategii wykorzystywanej przez gracza, w związku z tym z rozgrywki na rozgrywkę coraz trudniej będzie pokonać komputerowego przeciwnika.

• Również w czerwcu ma trafić do sprzedaży „RIDGE RACER REVOLUTION", będąca kontynuacją pierwszego wielkiego przeboju na Playstation — „Ridge Racer". W stosunku do oryginału w „RRR" zajdą dość duże zmiany — przybędzie torów wyścigowych, samochodów i opcji treningowych, a poza tym dodana zostanie jedna nowość — możliwość gry w dwie osoby na dwóch konsolach połączonych kablem.

• Na połowę roku zapowiadana jest premiera gry „TOSHINDEN 2", japońskiej firmy Takara.

TION

Z pewnością zauważycie przy nabywaniu programów, że płyty różnią się kolorem, od tych tradycyjnych, srebrnych. Są mianowicie czarne. Jest to zabezpieczenie przed kopiowaniem — ukrywa się w ten sposób ścieżki wadliwe — celowo zapisane. Program, który wczytuje grę, odnajduje te ścieżki i tylko wtedy, gdy stwierdzi ich obecność, uruchamia program. Chodzą słuchy, że polscy piraci znaleźli sposób na ominięcie tych zabezpieczeń, ale to może być tylko plotka.

Wśród braci komputerowej panują różne opinie na temat tej konsoli, a konkretnie jej przydatności dla rasowych graczy. Co ciekawsze opinie te są diametralnie różne — od lekceważącego machnięcia dłonią po euforię. Przy czym Ci narzekający, twierdzą że oprogramowanie robione jest na jedno kopyto, sztampowo, że konsola nigdy nie dorówna pecetowi, czy jakiejś innej platwormie. Nie dorówna, ale w czym? Chyba tylko w uniwersalności użytkowania, bo życzyłbym sobie z całego serca ujrzeć kiedyś na PC, takie bijatyki, jakie są na PLAYSTATION. Pamiętajmy jeszcze o jednym. Nowe dziecko SONY narodziło się po to, aby bawić i z tego zadania wywiązuje się znakomicie. Konsole PLAYSTATION wraz z oprogramowaniem do testowania otrzymaliśmy od firmy "LANSER" z Elbląga, tel. (0-50) 33-93-65.

■ Eldgar







CYBER SPEED

Playstation

Oto najnowsza propozycja Mindscape dla konsoli PlayStation. Na pierwszy rzut oka przypomina nieco prezentowanego obok „Wipe Out". „Cyber Speed" wprowadza specyficzny klimat wyścigów w wirtualnej telewizji przyszłości, niczym „Mega Race" z PC-ta. Na widok renderowanych reklam-przerywników szczęka po prostu osuwa się w dół...

Grę otwiera super-bajer-odlotowe demko, potem pozostaje już tylko wybór odpowiedniej maszyny latającej — dostępnych jest 8 — i w drogę! Kto sporo ciął ■ wspomnianego „Wipe Outa", nie od razu polubi „Cyber Speeda". Akcja toczy się tu jakby wolniej (30 klatek/s), co wcale nie znaczy, że w żółwim tempie. Inna jest również grafika, miejscami bardzo „plastyczna" w podwyższonej rozdzielczości. Zarówno animacja jak i poszczególne sylwetki statków są dopracowane w najdrobniejszych szczegółach.



Ścigamy się na 11 różnych trasach, mając do wyboru trzy poziomy trudności. Sterowanie pojazdem jest trochę nietypowe — jest on zawieszony na energetycznej wiązce antymaterii, coś jakby trolejbus. Mimo, że to „różowe dyndadełko" (nieprawda, nie ma w tym kolorze!) trzyma go na uwięzi, to gracz musi starać utrzymać się maszynę w ryzach. Zbyt ostre wejście w zakręt powoduje odkształcenie wiązki i chwilową przerwę w dostawie energii, a to oznacza spadek prędkości. Gierka nie jest ani łatwa, ani trudna. Przeciwnicy to w zasadzie totalne leszcze, których łatwo odsadzić na starcie... a trudno odpędzić tuż przed metą. Do obrony masz strzelające plazmą działa, miny i rakiety. Od czasu do czasu trafi się jakiś bonus, np. dopalacz czy regeneracja pola siłowego. Tymczasem chodzą słuchy, że gdzieś mogą być ukryte zupełnie nowe statki i trasy. Zawsze jednak coś się dzieje i nigdy nie zieje nudą, ■ w tle przygrywa miła muzyka w stylu techno-dance, nawiasem mówiąc, niezwykle dobrze „wchodząca" podczas jazdy prawdziwym samochodem i równoczesnych gadkach z Bobem Marleyem (nie będę tłumaczył o co tu chodzi, bo Naczelny mógłby... eehheemmm...).



Przeglądając zachodnie pisemka widać, że „Cyber Speed" nie dostaje bardzo wysokich not. Nie znaczy to wcale, że jest grą kiepską, moim zdaniem szkodzi mu tylko blask bardzo chwalonego „Wipe Outa" — ot co. A ja mówię Wam, że i tak warto zagrać w „Cyber Speeda".

W Polsce dystrybutorem gry jest firma Digital Multimedia Group (0-22) 24-03-14

■ SANDEY

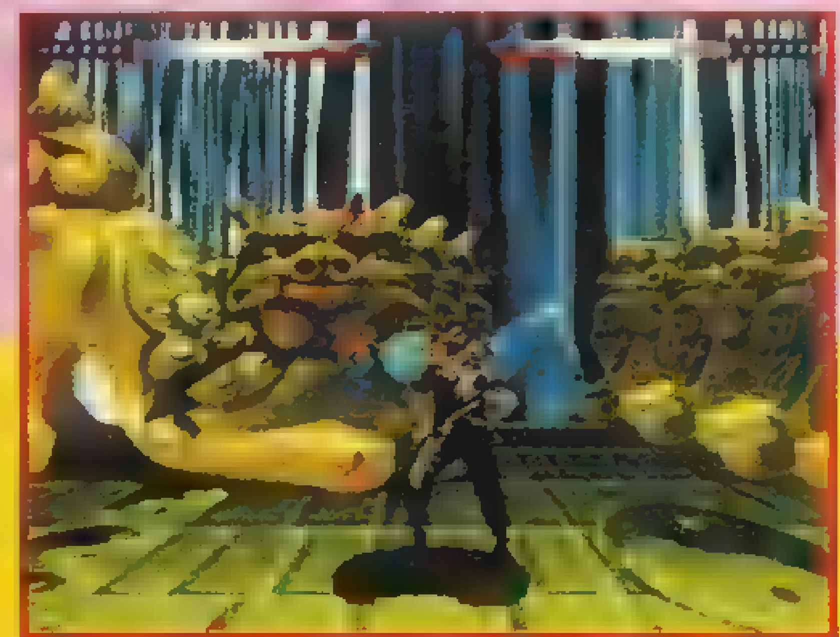
KASUMI

Jaguar

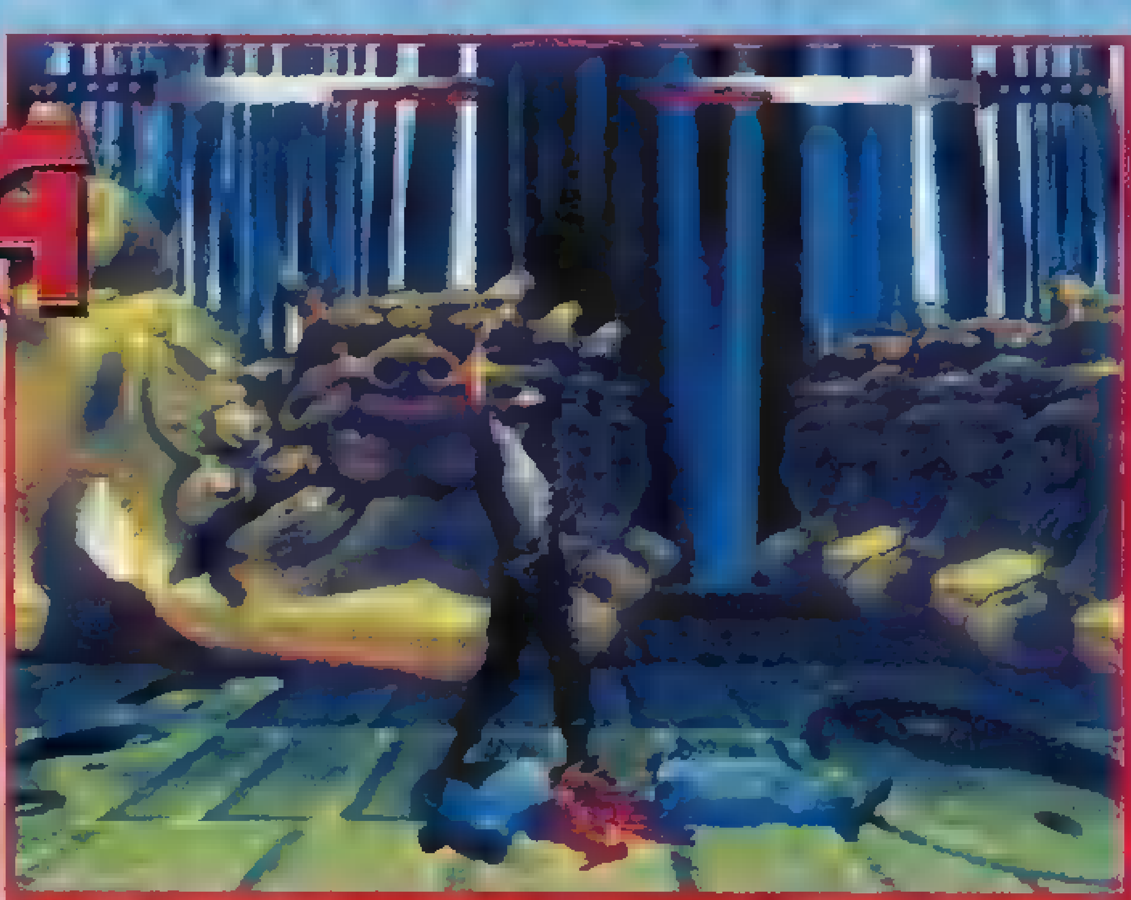
Kasumi to mała, dobrze ukryta wyspa, na której od pokoleń trzech mistrzów ninja szkoliło najlepszych wojowników.

Jeden z nich — Gyaku — używając czarnej magii, podziękował swym kolegom za współpracę i otworzył bramę do świata demonów. To co wylazło z niej, tchnęło ■ Gyaku moc, którą on oczywiście wykorzysta do zniszczenia Ziemi. Aby zapobiec tej katastrofie, chwyciłeś swą najbardziej zaufaną broń — joypada — i wyruszyłeś pałając chęcią zemsty na zdrajcy.

Jednak nie byłeś w pełni gotowy, by stawić czoła Gyaku. Aby zwiększyć Twoje umiejętności lania po mordach, siły wyższe czuwające nad Tobą wyznaczyły Ci sześciu przeciwników do pokonania. Te same siły obdarzyły Cię mocą absorbowania umiejętności wojowników, którym skopałeś tyłki. Jeżeli uda Ci się załatwić całą szóstkę (w tym dwie babki), staniesz oko w oko z Lordem Gyaku.



NINJA



Tak mniej więcej przedstawia się historia w grze „Kasumi Ninja", pierwszej nawalanki stworzonej z myślą o jaguarowskich miłośnikach tego gatunku. Nie pomylę się chyba zbytnio, jeżeli stwierdzę, iż jest to najkrwawsza gra tego typu na wszystkich platformach sprzętowych (przynajmniej na razie). Gdzie nie spojrzeć, tam jest krew. Podczas samej walki, przy wybranej najbrutalniejszej opcji, jucha tryska na wszystkie strony i nie wsiąka w nawierzchnię (bye „MK"?), dlatego też po wyjątkowo zaciekłej walce zamiast zielonej trawki mamy czerwoną skorupę. Poziom „krwistości" da się regulować, ■ nawet można go zabezpieczyć kodem.

Wszystkich postaci w grze jest osiem (plus Zły Gyaku). Na początku mamy tylko dwóch do wyboru, ale gdy pokonamy przeciwnika, włączamy go do swojej „kolekcji wojowników" i możemy nim zagrać. W nowatorski sposób rozwiązano sposób wyboru postaci. W komnacie (po której możemy poruszać się jak w „DOOM–ie"), stoją posągi reprezentujące wojowników. Podchodzimy do tego, którym (albo z którym) chcemy walczyć, potwierdzamy wybór i przechodzimy do strefy walki. Osoby, które grały w „Mortala", mogą być nieco rozczarowane sposobem walki, która w „Kasumi" jest bardziej naturalna, gdyż stosuje się w niej mniej ciosów specjalnych. Oczywiście każda postać ma kilka specjali (przeważnie jakaś broń rzucana), ■ nawet widowiskowe i krwawe fatality. Grafika w „Kasumi Ninja" jest naprawdę wspaniała i śmiało może rywalizować z „Mortal Kombat". Zarówno postacie, jak i tła, są digitalizowane. Wojownicy są wspaniale animowani, od razu widać, że Chagi to kickboxer ■ Angus uczył się walczyć w karczmach i pubach. Rewelacyjne są też scenerie, w których toczą się pojedynki (według mnie nawet „Mortal" przy nich wymięka). Niestety dźwięk nie idzie w parze z grafiką. Muzyka ujdzie, ale odgłosy zadawanych ciosów są mało zróżnicowane, co wpływa ujemnie na odczucia podczas gry. Dodatkową atrakcją jest dodawana do gry opaska na łepetynę. Ma ona pomagać wczuć się w sterowanego przez nas wojownika.

Na koniec stwierdzam, że „Kasumi Ninja" to kawał dobrego programu, który wciąga „na maxa" (zwłaszcza przy grze z kumplem), co z resztą nie powinno nikogo dziwić, gdyż gra wyszła spod rąk tych samych twórców, którzy stworzyli inny jaguarowski hit, a mianowicie „Alien Vs Predator.

■ Sajonara

SUPER BURNOUT

Jaguar

W grze tej wcielamy się w postać motocyklisty. Do naszej dyspozycji mamy sześć różnych maszyn, o takich nazwach jak na przykład „Zabójczy Żółw" czy też „Koła Terroru", ■ ścigać się będziemy na ośmiu najznamienitszych torach świata. Teraz może kilka zdań o tym, co oferuje program. Jak już wspomniałem motorów jest sześć. Każdy z nich dysponuje innym przyspieszeniem, przyczepnością i prędkością maksymalną. Tory są podzielone na trzy rodzaje: techniczne, półtechniczne i szybkościowe. Ustawić można od 2 do 7 okrążeń, automatyczną lub ręczną skrzynię biegów, a także grę na dwóch graczy (ekran zostaje podzielony na połowę). Wybrać możemy trening, bicie rekordów czasowych, albo od razu stanąć do udziału w mistrzostwach. Nie można niestety ustawić warunków pogodowych i dlatego wyścig zawsze toczy się podczas pięknej pogody. Istnieją natomiast trzy trasy, na których rajd odbywa się po zachodzie słońca. „Super BurnOut" nie jest programem ambitnym. Grafika na poziomie „małego" Atari, tak samo jest z dźwiękiem. Podobno każdy z motorów ma autentyczny odgłos pracy silnika, jednak najwyraźniej mam kłopoty ze słuchem, gdyż nie zauważyłem znaczących różnic. Autorzy chwalą się, iż podczas toczącej się rozgrywki można poczuć przypływ adrenaliny w żyłach. Według mnie jedyne co można odczuć, to uczucie nudy. Szczerze radzę, wystrzegajcie się tej gry, gdyż możecie się zawieść tak, jak ja.



PRENUMERATA

JAK ZAMÓWIĆ PRENUMERATĘ

1. Prenumerata krajowa na II kwartał '96 w RUCH-u

Należność (2,20 zł x 3) za numery: kwiecień, maj, czerwiec, można już wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora.

2. W redakcji

Odchodzimy czasowo od praktyki zamieszczania w każdym numerze blankietu na prenumeratę. Jest to spowodowane przede wszystkim postawą poczty, która rządząc się swoimi prawami, w niektórych placówkach przyjmuje formularze wycięte z gazet, ■ w innych nie. Zatem jeśli ktoś chce zamówić prenumeratę musi skorzystać ze standardowego blankietu pocztowego na przekaz pieniężny. Należy owy blankiet dokładnie i czytelnie wypełnić zwracając uwagę na to, aby na odcinku dla adresata znalazł się pełny adres zamawiającego – imię, nazwisko, kod, miasto, ulica, numer mieszkania. Dla pewności należy powtórzyć to samo w miejscu na korespondencję (na odwrocie druku). Tam należy napisać koniecznie od którego numeru ma obowiązywać prenumerata. Zamówienia na prenumeratę przyjmujemy na 3, 6, 12 kolejnych numerów. Aktualna cena „Gier Komputerowych" w prenumeracie wynosi 2,20 zł i jest stała przez cały czas obowiązywania prenumeraty.

UWAGA! KAŻDY KTO ZAMÓWI PRENUMERATĘ 12 KOLEJNYCH NUMERÓW „GK" OTRZYMA OD REDAKCJI ZA DARMO KRĄŻEK CD DLA PC.

JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY

Żeby zamówić dowolny numer z poprzednich wydań naszego pisma należy przesłać przekazem pocztowym na adres redakcji (CGS, 04-202 Warszawa, Marsa 6) określoną kwotę pieniędzy będącą sumą cen detalicznych zamówionych numerów plus koszty przesyłki pocztowej. Wykaz ciekawszych instrukcji, które znalazły się w poprzednich numerach, zamieszczono na sąsiedniej stronie. Cena każdego numeru archiwalnego wynosi 1,50 zł za wyjątkiem trzech numerów wstecz licząc od ostatniego, na które obowiązują ceny detaliczne wydrukowane na okładce. Koszty przesyłki ponosi zamawiający, ■ wynoszą one: 0,60 gr. za wysyłkę 1 egz., 0,80 gr. za wysyłkę 2 egz. lub 1,20 zł za jednorazową wysyłkę powyżej 3 egzemplarzy.

ROCZNIK TANIEJ!

Uwaga! Zamawiając jednorazowo rocznik '94 „Gier Komputerowych" możesz uzyskać znaczne oszczędności.

Cena całego rocznika '94 wynosi zaledwie 10,00 zł +1,50 zł (koszty przesyłki). W skład tego zestawu wchodzą następujące numery „GK" 1/94, 2/94, 3/94, 4/94, 5/94, 6-7/94, 8-9/94, 10/94, 11/94, 12/94 i extra 1/93, co nam daje łącznie 11 numerów, czyli poniżej 1,00 zł za egzemplarz. Zamówienia na rocznik „GK" przyjmujemy również na standardowych blankietach pocztowych – przy zamówieniu dopisać „rocznik".

Wpłat na prenumeratę i numery archiwalne można dokonywać także przelewem na konto bankowe:
PKO B.P. XII O/W-wa
1629-314295-136.



TIPS & TRICKS

ZEEWOLF 2 (Amiga)
2. REQUIN
3. WOLFRAM
4. FULLMOON]
5. NIE MA KODU
6. OURAGAN
7. NIE MA KODU
8. JMARGUS
9. STAG
10. NIE MA KODU
11. KRAKEN
12. NIE MA KODU
13. NIE MA KODU
14. STATION
15. NIE MA KODU
16. GBULL
17. NIE MA KODU
18. STATIPAUSE
19. NIE MA KODU
20. DOITNOW
21. NIE MA KODU
22. NIE MA KODU
23. SHIPDECK
24. NIE MA KODU
25. GLOBOFF
26. BEHAVE
27. NIE MA KODU
28. SHADOW
29. MAXFUEL
30. PELPAY
31. DOMINO
32. STEEROART

■ **Piotr „Pit" Wieczorkiewicz**

ROAD WARRIOR (PC)
Podczas gry wciśnij klawisz F7, przeskok do nastŠpnego levelu.

■ **Jasio**

SAND STORM (PC)
Kody do poszczeglnych leveli.
2. RDNUHCCMGU
3. EDOUTIOCKO
4. HDPFUVLCCM
5. ODQMFUVLIC
6. MEBHETPIAG
7. LEGGODTRHK
8. NEDGFLDVRL
9. DEFVHAGHLU
10. PEGTTHIGLD

■ **Jasio**

PARASOL STARS (Amiga)

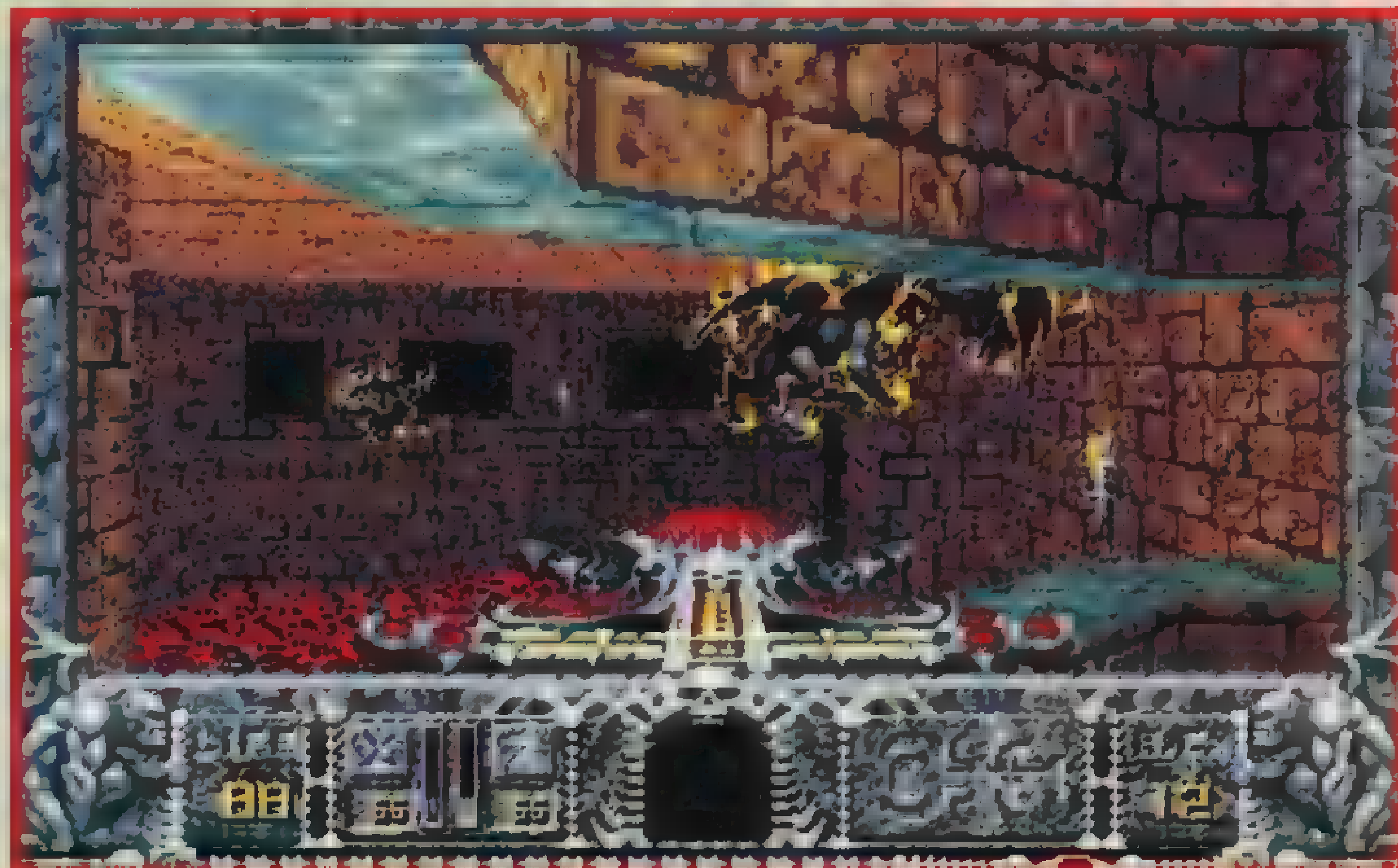
1. 42048	34. 41486
2. 43327	35. 52094
3. 45376	36. 28045
4. 48704	37. 14348
5. 14080	38. 42393
6. 22784	39. 56741
7. 36864	40. 33343
8. 59648	41. 24549
9. 30977	42. 57636
10. 25090	43. 16394
11. 56067	44. 48495
12. 15622	45. 24889
13. 46154	46. 33384
14. 21776	47. 58273
15. 27930	48. 25866
16. 49706	49. 18604
17. 12101	50. 44470
18. 61807	51. 62818
19. 48373	52. 41497
20. 44389	53. 38780
21. 12762	54. 14742
22. 17151	55. 53266
23. 29657	56. 42473
24. 46552	57. 55739
25. 10418	58. 57956
26. 56714	59. 47904
27. 41341	60. 40325
28. 580055	61. 22694
29. 59140	62. 62763
30. 51660	63. 19922
31. 45265	64. 17150
32. 41134	65. 36816
33. 10608	66. 53710
67. 24735	84. 52702
68. 12654	85. 30840
69. 37133	86. 17751
70. 49787	87. 48591
71. 21385	88. 40551
72. 45381	89. 49142
73. 26766	90. 49437
74. 32147	91. 32788
75. 58657	92. 16690
76. 25269	93. 49478
77. 28391	94. 40633
78. 43404	95. 50111
79. 61539	96. 50488
80. 39408	97. 35064
81. 35156	98. 19761
82. 48773	99. 54569
83. 43929	100. 48795

■ **Jasio**

CLOCKWISER (Amiga)
Kody do poszczególnych leveli.
2. QWERTYUI
3. HOTSSSSS
4. MANINANU
5. KREZUWEE
6. STALIOPA
7. ZWEETSOK
8. LAARSMIO
9. PORFEDIE
10. DERFGENO
11. IELBEDIE
12. BRABEKIL
13. PLUISJES
14. ATSEWENT
15. CHACHOLI
16. PIROWARF
17. JILSAPOI
18. DRILBILL
19. FLOSEPIL
20. BLUBSALF
21. MEGABYTE
22. YABADABA
23. KRAKAMIK
24. KIKASTIK
25. OKIDOKIH
26. HATSEKIE
27. OSSEFROS
28. GRATGOPL
29. HUIPERTU
30. OLKEPOLK
31. HATSJIEH
32. GRUMPIER
33. AIAKKIJA
34. BRUIMBIE
35. KWEZELTA
36. GRINOLDE
37. RHINBOLD
38. HUIFREZI
39. OEPSADAI
40. PEAHSOUP
41. HASHNIPO
42. AKIRAJAN
43. BEBIBOLK
44. SPRITSOR
45. FLUIMPIE
46. GNEZOLIP
47. PILIPOLT
48. POLKAZAR
49. SNOZALAF
50. PRETOVYT
51. BLAARZAK
52. KWEENIET
53. WALDRILK
54. CHRIETIT
55. SLISTOPI
56. DRUIPIDO
57. PLUGHOIK
58. GROEZELT
59. REMMELGK
60. KROKKULN
61. ALLEMAFP
62. KIKELSTO
63. PARAZAKS
64. BIBOBATS
65. PEPODROL
66. HATSIKOO
67. PERIDORO
68. ADROPORI
69. RUISLIBS
70. FIDDELEH
71. FOFOFOFO
72. PIELEMOS
73. BIBELEBO
74. BELLEBEE
75. FIDELDOM
76. ZWAZZAZZ
77. BRAZMRAZ
78. FLOBBEDO
79. DIDELDEE
80. MALLABOO
81. JITNEFOO
82. SNITNEDO
83. RUDOBORO
84. BOLIBELI
85. REFKELEN
86. ZEBEDEBO
87. BOODJING
88. KRIKEPIK
89. DIDODEDO
90. SCHEBEDO
91. NITNEJOO
92. FITNEDOB
93. LAUWMAUW
94. VUUAAUMK
95. VOELBOEL
96. DUBBELUP
97. DRIBELDI
98. DROLZWAK
99. KWAKSLAB
100. FLABDRAB

■ **Jasio**

LIONHEART (Amiga)
Kody do poszczególnych leveli.
Level — TAME
IIRVLJCCAK
LRTDLCADAO
RTDLCILEAH
TDLCAHTFAO
LHCKIVTGAQ
LCALVTDHAG
CIMTTDLIAO
CAHRUDLJAR
IHRUDLCKAK



MPUDLCALAG
RUDLCILMAQ
UDLCAHVNAJ
DLCIHVUOAS
LCALVUOPAP
CIMTUDLQAH
CAHRTFLBBL
IHRTFLCCBE
LRTFLCADBR
PTFLCIMEBJ
TELCAHVFBD
Level — CRAZY
GLCIHUTGBM
LCCLVTGHBM
CKLUTGNIBG
CCHSUFLJBH
KHSUFLCKBQ
LRUGLCALBL
RUGLCILMBE
WOHCEHVNBH
GLCIHVUOBG



BKMUWFHQBK
CAIPTDMBCK
OISTMMBCCE
LPTEMCCDCS
PTDMCKMECL
TEOCAHVFCG
DMCIIUTGCM
ICALVVMHCQ
CILVVLKICK
BCIQUMMJCO
Level — WILD
OIQWLICKCJ
LQUDMCELCN
PUDOCMLMCH
UEMCCHVNCP
LKCMITWOCQ
MCCLVUDPCE
CILVUEOQCO
CAHSTFOBDR
IHRTGMCCDI
MQTOICEDDN
PTFMCKMEDO
VOICCIUFDP
OICOIVVGDN
MCGLTTFHDQ
CIMUTNIIDJ
CCHSUGOJDN
KHSUGMCKDE
LPUNICELDD
RWNKCMMMDD
UGMCAHUNDP
Level — WICKED
NKCOITUODD
OCCLVUGPDK
CKLWUFOQDD
GAIPVDJBEP
IHSTDLGCEK
MQVDLFADEH
RVLHGKLEEH
VLJGCIUFES
LHGIHWVGEI
NGALTTDHEO
GKLUTELIEJ
GEHPUELJEM
MHPUELGKEF

MPUDŁGALEO
PWMJGKMMES
UMHGEIUNEK
DLGIHTUOEI
HGALTWMPEM
GILTWLHQEE
GGHPTGLBFI
Level — HAVOC
OHQTGLGCFS
LQTFLGADFK
RTGLGKLEFF
TGNGAHVFFO
FNGKHWTGFJ
LGALVTGHFS
GKLUTNJIFR
GCHSUFLJFP
KHRUFNGKFJ
MRWGHFCLFD
SUGNGKLMFR
UFNGCHVNFI
GLGMHUUOFR

LGCLWUFPFN
GKLTUOJQFK
GAIPVLKBGK
KIPTDMGCGN
MPTEOGCDGN
STEOGKLEGI

■ JASIO

TANGRAM (Amiga)

2. 03797	18. 24759
3. 58829	19. 10439
4. 73159	20. 14278
5. 88530	21. 95912
6. 22585	22. 58819
7. 64383	23. 58890
8. 50037	24. 85239
9. 85164	25. 72851
10. 07274	26. 47530
11. 37322	27. 46574
12. 25105	28. 81152
13. 70473	29. 72493
14. 83524	30. 81093
15. 85720	31. 51522
16. 71990	32. 58875
17. 15683	33. 59092

34. 74665	44. 71231
35. 36388	45. 98488
36. 39793	46. 40965
37. 43456	47. 70834
38. 63588	48. 46121
39. 63688	49. 31089
40. 47672	50. 27277
41. 54796	51. 08439
42. 96296	52. 38599
43. 50897	

■ JASIO

MARBLE RESCUE (Amiga)

2. GROOM	22. PURSE
3. LAKEU	23. JOINT
4. NORAD	24. HORSE
5. SILIC	25. MONEY
6. BLACK	26. HARSH
7. ALICE	27. OCTUS
8. GLOOM	28. PALUX
9. PAULA	29. NITIR
10. SIGMA	30. RAXIS
11. NASCA	31. PERRY
12. LASER	32. VENUS
13. GLORY	33. AURAG
14. MUFON	34. SMOKE
15. SPEED	35. HOLES
16. TROJA	36. STARS
17. TINYS	37. RIVER
18. FAMOS	38. HISTO
19. HEART	39. BLADE
20. RALLY	40. SPACE
21. QUIET	

■ JASIO

HEXEN (PC)

Tipsy ciąg dalszy:

BUTCHER — zabicie wszystkich potworów.
LOCKSMITH — wszystkie klucze.
MAPSCO — rozwinięcie całej mapy
SATAN — bóstwo.
PIG — świnia

■ JASIO

MR. NUTZ (Amiga)

1. AABA	15. GOAS
2. BABE	16. HAPR
3. CCAH	17. AACB
4. DAKD	18. BBBF
5. EMEA	19. CCBI
6. FLAF	20. DBLD
7. GGAK	21. ENEB
8. HAHJ	22. FMBF
9. AIJA	23. GGBL
10. BAJM	24. HBHK
11. CKAP	25. AIKB
12. DASL	26. BBJN
13. EUMA	27. CKBQ
14. FTAN	28. DBTL

29. EVMB	46. FVCN
30. FUBN	47. GOCU
31. GOBT	48. HCPT
32. HBPS	49. AAED
33. AADC	50. BDBH
34. BCBG	51. CCDK
35. CCCJ	52. DDND
36. DCMD	53. EPED
37. EOEC	54. FODF
38. FNCF	55. GGDN
39. GGCM	56. HDHM
40. HCHL	57. AIMD
41. AILC	58. BDJP
42. BCJO	59. CKDS
43. CKCR	60. DDVL
44. DCUL	
45. EWMC	

■ JASIO



DOUBLE DRAGON 3 (Pegasus)

Kombinacja A+S+ART+B.
Jakub Łaczyński

CHARLY (Amiga)

5. WORD	30. LIFE
10. RICH	40. LAND
20. STAG	50. BEER
	60. AUTO
	70. RAIN
	71. HEAD
	72. IRON
	73. FACE
	74. WEST
	75. KICK
	76. MAIN
	77. PARK
	78. HILL
	79. GOLD
	80. PULL
	81. DEAL
	82. FEED
	83. SPIN
	84. GEAR
	85. HOUR
	86. CAKE
	87. NAIL
	88. CURE
	89. WOOD
	90. SIGN
	91. LOST
	92. BILL
	93. BONE
94. WAVE	98. PEAK
95. STOP	99. GOOD
96. MIND	100. IDEA
97. GAME	

■ JASIO

CATCH'EM (Amiga)

2. DINOSAUR	21. TAILGRAB
3. UMBRELLA	22. BONEHEAD
4. MOSQUITO	23. CAREFREE
5. AIRFORCE	24. CARNIVAL
6. ALLIANCE	25. CAULDRON
7. AMERICAN	26. CONCRETE
8. ANACONDA	27. CRAWFISH
9. ANCIENTS	28. DANDRUFF
10. ANTELOPE	29. DELIRIUM
11. BABBNASN	30. DOMINIOM
12. ASTEROID	31. EGYPTIAN
13. BADLANDS	32. FISHHOCK
14. BAMBOOZL	33. FOOTSTEP
15. BARBECUE	34. FROGNOSE
16. BAREFOOT	35. GRANDSON
17. BASEMENT	36. GUNSMITH
18. BEERBIRD	37. HANGOVER
19. BETRAYAL	
20. BACKSIDE	

■ JASIO

NA WESOŁO

WIERSZYKI, DOWCIPY

Amiga to komputer wspaniały,
zaś Pecet to syf niedoskonały.

Amigę wszyscy na świecie znają,
zaś Peceta poniewierają.

Amiga zalet ma bez liku,
zaś Pecetowi brak nawet szyku.

Amiga piękna jest i wspaniała,
dziś w nocy Peceta pogrzebała.

Amigą wszyscy się podniecają,
Więc Atari cały czas deptają.

Amiga pokaże im co potrafi,
Atari zaraz na złom trafi.

Na Amidze nawet atarowcy giercują,
zaś na PC już Spectrumowcy plują.

W konsolach wszyscy się rozkochali,
lecz na Pecetach grać przestali.

PLAYSTATION rynek zawojowała
i Atarowcom grób wykopała.

■ **Jerzy Piotrowski**

Commodore jest fajowe, a Atari odlotowe,
kocham Spectrum i Amigę, a
z peceta sobie szydzę.

■ **Łukasz Filipek**

Przychodzi Tygrysek do sklepu i pyta – „czy jest wieprzowe?".
– Nie
Na drugi dzień to samo – „jest wieprzowe"
– Jest
Tygrysek wyciąga pistolet i mówi – „to za prosiaczka"

■ **Fryderyk Wręga**

– Czym się różni kura od ucznia?
– ?
– Kura znosi jajko w minutę, a uczeń musi znosić szkołę przez 6 godzin dziennie.

■ **Fryderyk Wręga**

– Jak długo żyje mysz?
– To zależy od kota

■ **Adam Potoczny**

– Mamo, wypadają mi włosy.
– Byłeś u lekarza?
– Nie, one same zaczęły wypadać.

■ **Adam Potoczny**

– Najkrótszy miesiąc?
– Luty
– Nie, maj (ma tylko trzy litery)

■ **Adam Potoczny**

– Tato, potrafisz podpisać się z zamkniętymi oczami?
– Chyba tak, a dlaczego pytasz?
– Trzeba podpisać kilka nomwych ocen w moim dzienniczku.

■ **Adam Potoczny**

– Mamo, wczoraj Tomek przyszedł do szkoły nie umyty i pani za karę wysłała go do domu.
– Czy to pomogło?
– Tak, dzisiaj połowa klasy przyszła nie umyta.

■ **Adam Potoczny**

– Jaki jest szczyt wytrzymałości?
– !!?
– Napić się zimnej wody, usiąść na piecu i poczekać, aż się zagotuje.

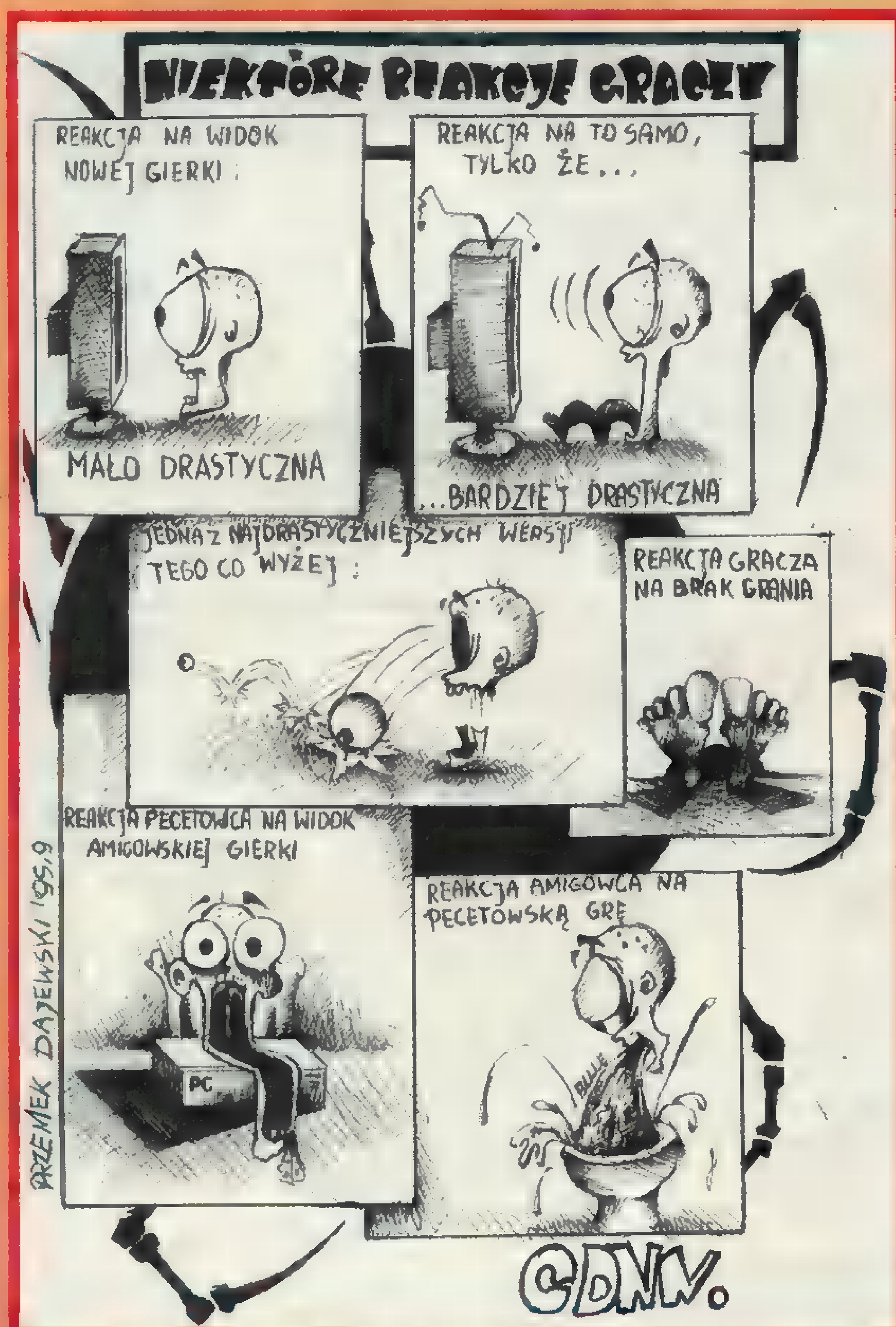
■ **Kuszyk Sławosz**

Pocałuj ścianę z rozbiegu!

■ **Kuszyk Sławosz**

Kowalskiego napadli bandyci
— Dawaj forsę!
— Uprzedzam znam Kung Fu, Karate i...
Bandyci uciekli a Kowalski kończy:
— ...i jeszcze kilka innych japońskich słów.

■ **Kuszyk Sławosz**



— Dlaczego ma pan dwa zegary i każdy wskazuje inną godzinę?
— Gdyby wskazywały tę samą, to wystarczył by mi jeden!

■ **Kuszyk Sławosz**

W czasach kamienia łupanego Jasio z płaczem i zakrwawioną twarzą podbiega do nauczycielki:
— Jasiu co ci się stało? — pyta zdziwiona nauczycielka.
Jasio na to
— Dostałem ściągawką w twarz!

■ **MEC**

Patrzysz jak komornik na szafę.

■ **MEC**

Na plaży mężczyzna podchodzi do kobiety:
— Przepraszam, czy pani synek to ten, który nosi piasek w moim słomkowym kapeluszu?
— Nie. Mój właśnie sprawdza, czy pana radio działa pod wodą.

■ **MEC**

Dwaj kasiarze w banku:
— Kolego, ile może być warta ta kasa?
— Myślę, że jakieś 10 lat.

■ **MEC**

Między milionerami:
— Kupiłem żonie na imieniny sznur pereł.
— Jak to, przecież miałeś jej kupić samochód.
— Tak, ale gdzie znaleźć fałszywy samochód.

■ **MEC**

Mieszkaniec miasta przyjechał na wieś na wakacje. Raniutko wybrał się nad rzeczkę na ryby. Widząc przechodzącego chłopa, pyta:
— Nie wiecie gospodarzu, czy tu wolno łowić ryby?
— Wolno.
— Więc jak złowię rybę, to nie będzie przestępstwo?
— Nie panie, to będzie cud!

■ **MEC**

Pewien bardzo pijany człowiek zwraca się do policjanta:



— Przepraszam, którędy na dworzec?
— Proszę iść prosto.
— Prosto?! To znaczy, że ja tam nigdy nie dojdę!

■ **MEC**

— Pocałuj ciocię na pożegnanie.
— Dlaczego? Przecież byłem grzeczny!

■ **MEC**

— Coś taki zdenerwowany?
— Przed chwilą zostałem ojcem!
— O, to gratuluję! A jak się czuje małżonka?
— Na szczęście nic o tym nie wie...

■ **MEC**

— Nie mogę się odzwyczaić od palenia!
— A próbowałeś gumę do żucia?
— Próbowałem. Nie pali się!

■ **MEC**

— Masz zęby jak dentysta.
— Takie białe?
— Nie takie niezadbane.

■ **Kostucha**

— Ja otrzymałem świadectwo z czerwonym paskiem...
— A ja mam czerwony ślad po pasku...

■ **Adam Potoczny**

— Kiedy jest najwięcej wody na boisku?
— Gdy gra Wisła z Odrą!

■ **Adam Potoczny**

— Co jest lepsze — wino czy kobieta?
— To zależy od rocznika

■ **Adam Potoczny**

— Boli mnie brzuch — skarży się Edzio
— Widocznie jest pusty — żartuje mama
— To już rozumiem, dlaczego Olę wczoraj bolała głowa!

■ **Adam Potoczny**

— Czy przeczytałeś tę książkę, którą dostałeś w zeszłym tygodniu?
— Jeszcze nie, bo mama kazała mi przedtem umyć ręce...

■ **Adam Potoczny**

Na komisariacie:
— Dlaczego nie wzywał pan pomocy, gdy bandyta kradł panu zegarek?

— Bałem się otworzyć usta
– ?
— Mam złote usta
■ **Adam Potoczny**

— Mamy kręcić? – pytają kamerzyści w studiu telewizyjnym
— Nie! Pokazujcie prawdę.
■ **Adam Potoczny**

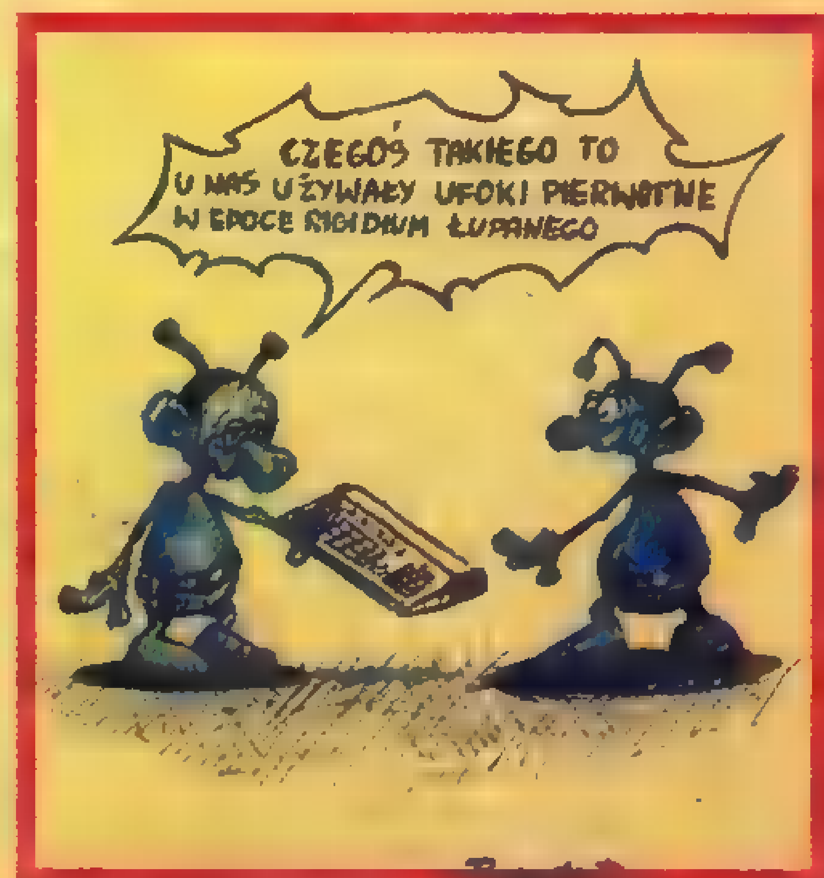
Wpada dwóch skinów do sklepu motoryzacyjnego:
— Dwa łańcuchy do MZ!
— Zapakować?
— Nie! Bijemy za rogiem!
■ **Krzywań Krzysztof**

Rozmawiają dwie koleżanki:
— Mój synek ma 6 miesięcy i już siedzi!
— Mój Boże! A za co?
■ **Krzywań Krzysztof**

W środku nocy dzwoni telefon:
— Przepraszam, czy to numer 555-55?
— Nie, to 55-555.
— A to przepraszam, że pana obudziłem.
— Nic nie szkodzi. I tak musiałem wstać, bo dzwonił telefon.
■ **Krzywań Krzysztof**

Kolega zwraca się do kolegi, który właśnie się ożenił:
— Wiesz, w Twojej żonie najbardziej podoba mi się to, że nie jest moją żoną! Choć ma ona tylko jedną wadę — brak zalet!
■ **Krzywań Krzysztof**

— Co to jest? Ma osiem nóg i wydaje z siebie dźwięki.



— Kwartet muzyczny.
■ **Krzywań Krzysztof**

— Co było po Potopie?
— Wielkie bagno.
■ **Krzywań Krzysztof**

Niektórzy mężczyźni używają zwykłych past do zębów, myśląc, że to takie męskie. Ja wybrałem pastę Kiwi. Mogę jej używać codziennie, a moje zęby stają się miękkie i puszyste, takie jak włosy mojego syna.
■ **Krzywań Krzysztof**

Nadchodzi nowa era — era WC-pickera!
■ **Krzywań Krzysztof**

Powieść — utwór, w którym im więcej osób umiera, tym bardziej ożywia to akcję.
■ **Krzywań Krzysztof**

Spectrum — przodek komputera. Już wymarły.
Atari — coś przypominającego komputer. Ulega zagładzie. Można go jeszcze spotkać w niektórych rejonach globu — występuje szczątkowo.
Amiga — prawie komputer wywodzący się z pradawnego rodu Commodore. Jej gatunek przeżywał renesans pod koniec lat 80-tych i na początku lat 90-tych. Obecnie jednak jej populacja szybkimi krokami zbliża się do zagłady. Istnieje jednak jeszcze parę osobników próbujących bronić i ratować tę populację.
PC — komputer, ciągle rozwijający się. Dąży do całkowitego opanowania globu, nie zważając na środki. Jego przyszłość wygląda świetliście, ze względu na coraz to nowe jego typy.
■ **Krzywań Krzysztof**

PRZEKRĘTY

- DESERT STRIKE — dezercja szwejka
- STONEKEEP — stary kiep
- PRIMAL RAGE — prima aprilis
- TIME GATE — Tomka gacie
- PRIVATER — prywatyzacja
- LOST EDEN — las Edka
- CRAZY CARS — syrenka w akcji
- DREAM WEB — drewnem w łeb
- STAR STREK — stary zgred
- NOVASTORM — nowy srom
- MEGARACE — mega cyce
- CIVIL WAR — pies Cywil
- HELL — ser
- WOLF PACK — wilk zapakowany
- SLEEP WALKER — ślepy makler
- RISE OF THE ROBOTS — roboty żrą ryż
- SKELETON KREW — szkieletor krwawi

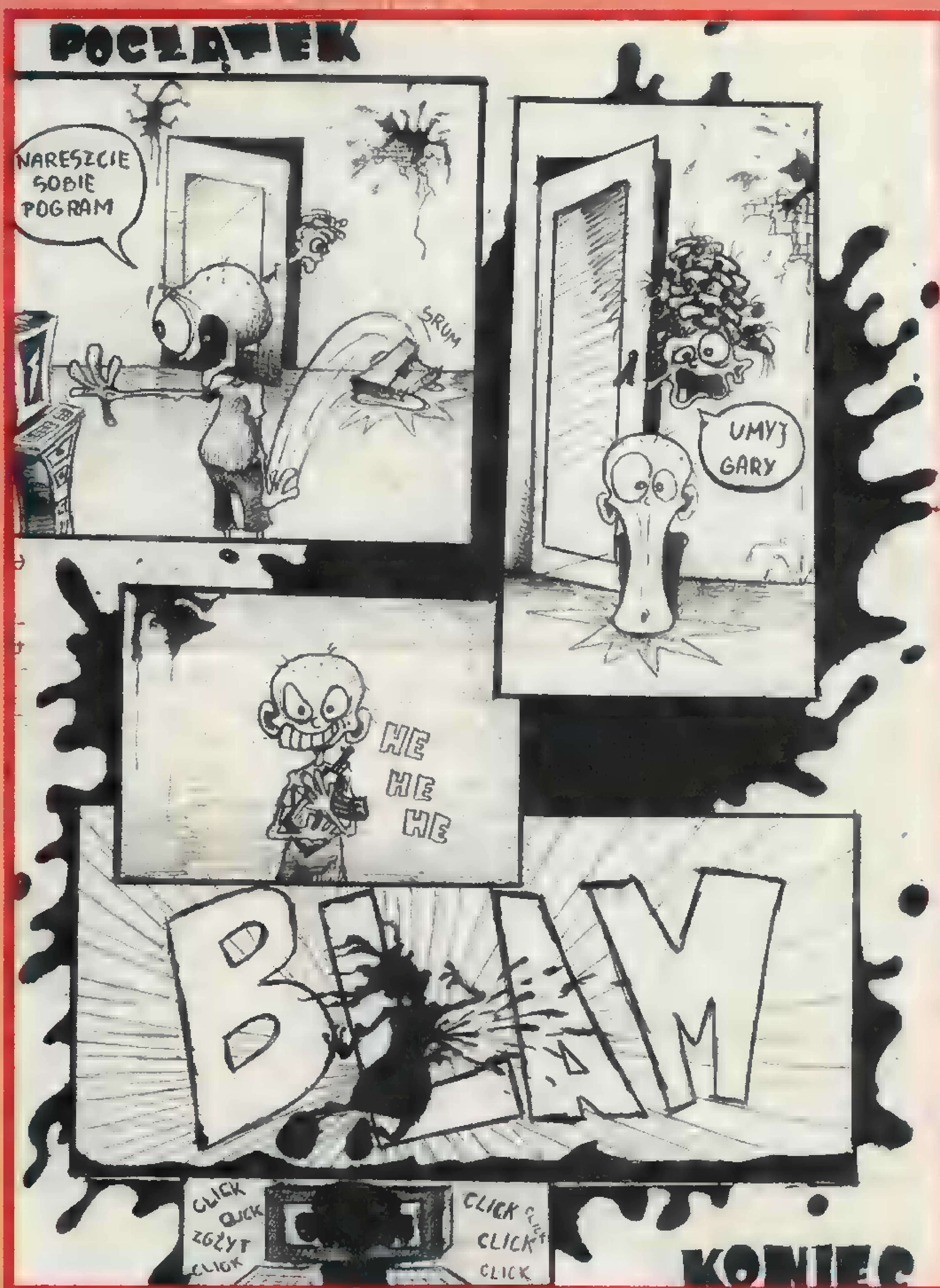
■ **Tomasz Barański**

- JURASSIC PARK — Jurek sika w parku
- ACTUA SOCCER — piłkarskie akty
- BIOFORGE — Frog ekologiem
- LAST DYNASTY — ostatni odcinek Dynastii
- STREET FIGHTER — zezowaty wojownik
- INDY CAR 2 — drugi car Indii
- CYBERIA — Syberia
- RISE OF THE ROBOTS — rysa na robocie
- SPACE HULK — Hogan spaceruje
- EF 2000 — nowy EF z systemem TAED
- STONEKEEP — stonki
- TANK COMMANDER — nawalony komandor

■ **Krzywań Krzysztof**

- ROBOCOP — robbo gliniarzem
- DYNA BLASTER — plaster dyni
- RAPTOR — rapowanie na torach
- DOOM — taaaakkkkiiii dom
- VALHALLA — hala się wali
- TEST DRIVE — testowanie drinków
- HARD DRIVIN — mocny drink (albo seta)
- BARBARIAN — dwa BARY i Jan nie wie, do którego wleźć
- GOLDEN AXE — złote perfumy
- PIRATES — pirotechnicy
- PLATOON — platfus
- SNOOPY — snopek
- RINGS OF MEDUSA — podwodny boks
- KICK OFF — wyłącznik
- HOSTAGES — hostessa
- CHASE H.Q — hasło H.Q
- POPULOUS — popularne
- UTOPIA — basen
- BACK TO THE FUTURE — powrót mody na baki i futra
- SWITCHBLADE 2 — blady świt 2
- DOGS OF WAR — pies waruje
- DRAGON SPIRIT — napój smoka
- NEW ZELAND STORY — nowe zielone szorty
- RAINBOW ISLAND — Islandzki Rambo
- STARGLIDER — gwiezdna glista
- TYRIAN — tyran
- BASTION — bestia
- WINGS OF GLORY — Gloria w windzie

■ **Jarosław Kaczor**



- HEART OF DARKNESS — serce Darka
- BULLFROG — żabojad
- WARLORDS 2 — dwa wory Lorda
- WINGS OF GLORY — lot Glorii
- PHANTASMAGORIA — fantazja Glorii
- MAGIC CARPET 2 — dwie magiczne skarpety

■ **Dominik Kucypera**

PROGRAM DNIA

(temat: dzień gier komputerowych)
6.00 – Joye w robocie
7.00 – Bajka: Jak Sega i Nintendo drugą wojnę światową wywołały
9.00 – Doomowe przedszkole
10.00 – Super Duper New 3
11.30 – Filmy o przyrodzie
11.35 – Krótki słownik Nintendo i Segi
12.50 – Finał
13.10 – Pismo, które kochamy – „Gry Komputerowe"!
14.00 – Rałs program rozrywkowy
15.30 – Film o IBM-ie i złym Piracie
18.01 – Trzy grzybki w barszczu
19.01 – Dobranoc: Muchy na noc
19.30 – Wiadomości — czyli: Mur Berliński na nowo. Pogoda zdrowia nie doda
20.00 – Film: Al Kapone i Nintendo
22.09 – Najlepsze gry: zakończenie dnia
■ **Joanna Jurkowska**

W dzisiejszym wydaniu „Na Wesoło" nagrody otrzymują:
za teksty: Krzysztof Krzywań
za rysunki: Przemek Dajewski

O pilny kontakt z redakcją proszony jest Piotr Górecki!



WIRTUALNY DOOM '95

W numerze 12/95 sygnalizowaliśmy, że 16 grudnia miała się odbyć niecodzienna impreza, a mianowicie Mistrzostwa Fanów Gier Komputerowych – WIRTUALNY DOOM '95. Obiecaliśmy relację, a tu relacji ni mo. Dlaczego? Hmm, no cóż... nie ma relacji, bo impreza wypadła trochę nie tak, jak zapowiadano. Główną atrakcją, tak dla nas, jak pewnie i dla większości zwabionych reklamami i anonsami prasowymi, ciekawskich miał być Virtual Reality. Tymczasem na miejscu okazało się, że coś się pomotało i wprawdzie zapowiadany turniej się odbył, ale... bez hełmów VR. Mówiąc krótko WIRTUALNY DOOM '95 nie był wcale wirtualny, choć Doomowy. Nie było źle, lecz trudno nam ukryć rozczarowanie takim obrotem sprawy. Szczęściem w nieszczęściu był fakt, że do Wrocławia wystawiliśmy bardzo silną ekipę, ale w ostatniej chwili musieliśmy zmienić plany, bo w tym samym terminie w Warszawie odbywała się inna, ciekawa impreza (która udała się wspaniale) – Pierwszy Ogólnopolski Turniej Dziennikarzy w Pool Bilardzie o puchar Złotej Kaczki (o tym w dalszej części numeru). W związku z tym we Wrocławiu na Wirtualnym Doomie był tylko jeden nasz człowiek, który obiecał, że zmusi się do sklecenia paru słów o tej imprezie, ale mu jakoś nie wyszło... No cóż organizatorom też nie wyszło, więc jest remis!



DOOM MANIA

Cześć DOOM-omaniacy! W naszym kolejnym spotkaniu przedstawiamy najnowszą grę, będącą rozwinięciem idei DOOMa – CYBERMAGE. Rozpoczynamy również mega opis do gry HEXEN.

Doomo-fani wszystkich krajów cieszcie się! Życie pokazało, że nawet w zalewającej nas powodzi gier doomopodobnych, można jeszcze napotkać na pięknie oprawiony klejnocik, z kamieniem o szlachetnym szlifie! Mowa o najnowszej, wydanej przez połączone firmy Origin i Electronic Arts, grze akcji o tytule „CYBERMAGE – Darklight Awakening". Nie leży w moim zwyczaju szafować mocnymi określeniami w rodzaju: „świetna gra", „imponująca realizacja" czy „rozbłysk supernowej na rynku gier!". Powiem więc krótko: w dniu dzisiejszym niewiele więcej można uzyskać w grze akcji typu „Doom". Tę ocenę można odnieść zarówno do grafiki i dźwięku, jak również do animacji i pomysłu „CYBERMAGE". Autorem gry jest znany David W. Bradley. Widać sam uznał „CYBERMAGE" za znaczące osiągnięcie w swojej twórczości, skoro zadedykował grę swojej żonie Paulette. O perfekcyjności funkcjonowania gry stanowi również zastosowanie w niej systemu Video Moving Player EA Canada. Wytrawni fani mogli już docenić przy okazji znanego symulatora wyścigów samochodowych.

Akcja „CYBERMAGE" rozpoczyna się w dniu 5 października 2044 roku. Gra roztacza posępną wizję przyszłości świata, opanowanego przez wielkie korporacje. Używały one walnie nauki w korzystaniu z nowych technologii. Niestety odkrycia naukowe są wykorzystywane do dobrych i złych celów. Szpiegostwo gospodarcze, kradzież wynalazków, zabijanie dla przechwytywania informacji i projektów, należą do normalnego repertuaru działań. W „CYBERMAGE" wcielasz się w rolę szarego, zniewolonego obywatela chcącego przeżyć w tym okropnym świecie. Kiedy wydaje Ci się, że już do swego marnego końca pozostaniesz niewolnikiem korporacji – niespodziewanie napotykasz na swej drodze Obcych! Uszczęśliwiają Cię – na siłę – wszczepieniem implantu, dającego możliwość używania potężnych mocy. Obcy działają dość przewrotnie. Wyznaczają Ci rolę Wielkiego Odnowiciela istniejącego na Ziemi porządku. Wydajesz okrzyk: – jestem nowo narodzony... – i tego nie tylko pragniesz, ale możesz skutecznie stawić czoła korporacyjnej mafii. Działasz jednak w pojedynkę i tym samym stajesz się Wielkim Ściganym!



Wszystkie bronie i oddziały połączonych korporacji zostają skierowane przeciwko Tobie! Implant czyni Twe ręce potężnym narzędziem walki. Ich siła jest powiększana o znajdowane i zdobywane na wrogu bronie. Terenem akcji jest przepełniony najnowszą techniką, ogromny kompleks HQ korporacji. Walczysz ze strażnikami, robotami i czołgami. Przechwytujesz niektóre z wehikułów, opanowujesz je i używasz. To samo czynisz z szybującymi w powietrzu „samochodami". Twoim zadaniem jest zniszczenie sił korporacji, zanim ją były ona zniszczyła Ciebie! Kompleks HQ pełen jest tajemniczych sal, zakamarków wielopoziomowych korytarzy, kanałów i tp. Co krok – nowe niespodzianki, niespotykane w tego typu grach. Dla przykładu – przechodzenie z poziomu na poziom, wspinanie się po drabinach.

Interfejs obsługi gry jest przejrzysty i sprawny, choć znacznie różni się od dotychczasowego. Zgodnie z obowiązującą modą w tego typu grach – dostępne wskaźniki oraz mapa są niewielkie, ale umieszczone dyskretnie, nie przesłaniają ekranu. Do dyspozycji gracza są liczne funkcje, umożliwiające zmianę parametrów gry.



„CYBERMAGE" jest perfekcyjnie dopracowany pod względem grafiki, a także jest jednym z najlepszych w swym gatunku. Do wyboru są dostępne obrazy trybu VGA i SVGA. Ten drugi zachwyca wspaniałą rozdzielczością. Gra obsługuje większość kart dźwiękowych i posiada trzy wersje językowe: angielską, francuską i niemiecką. Muzyka nadająca grze tło jest znakomita i efekty dźwiękowe nie są bez zarzutu. Digitalizowana mowa wyraźna i z użyciem efektu stereo. Gra ma trzy wersje językowe: angielską, francuską i niemiecką. Dotyczy to nie tylko napisów, ale i ścieżki digitalizowanej mowy. Oczywiście to wszystko wymaga sprzętu dobrej klasy. Minimum to 486/DX/50, 8 MB RAM, czytnik CD-ROM o podwójnej szybkości. U mnie gra ruszyła dopiero po skonfigurowaniu pamięci XMS do wartości 7164 KB. Uzyskanie trybu SVGA (640x480) wymaga Pentium 90 MHz i 16 MB RAM-u. Wtedy odbiór gry jest świetny. Polecam „CYBERMAGE" każdemu fanowi gier akcji. Dystrybutorem w Polsce jest firma IPS.



■ RESET

dystrybucja: IPS, tel. (0-22) 642-2766

CYBERMAGE – DARKLIGHT AWAKENING

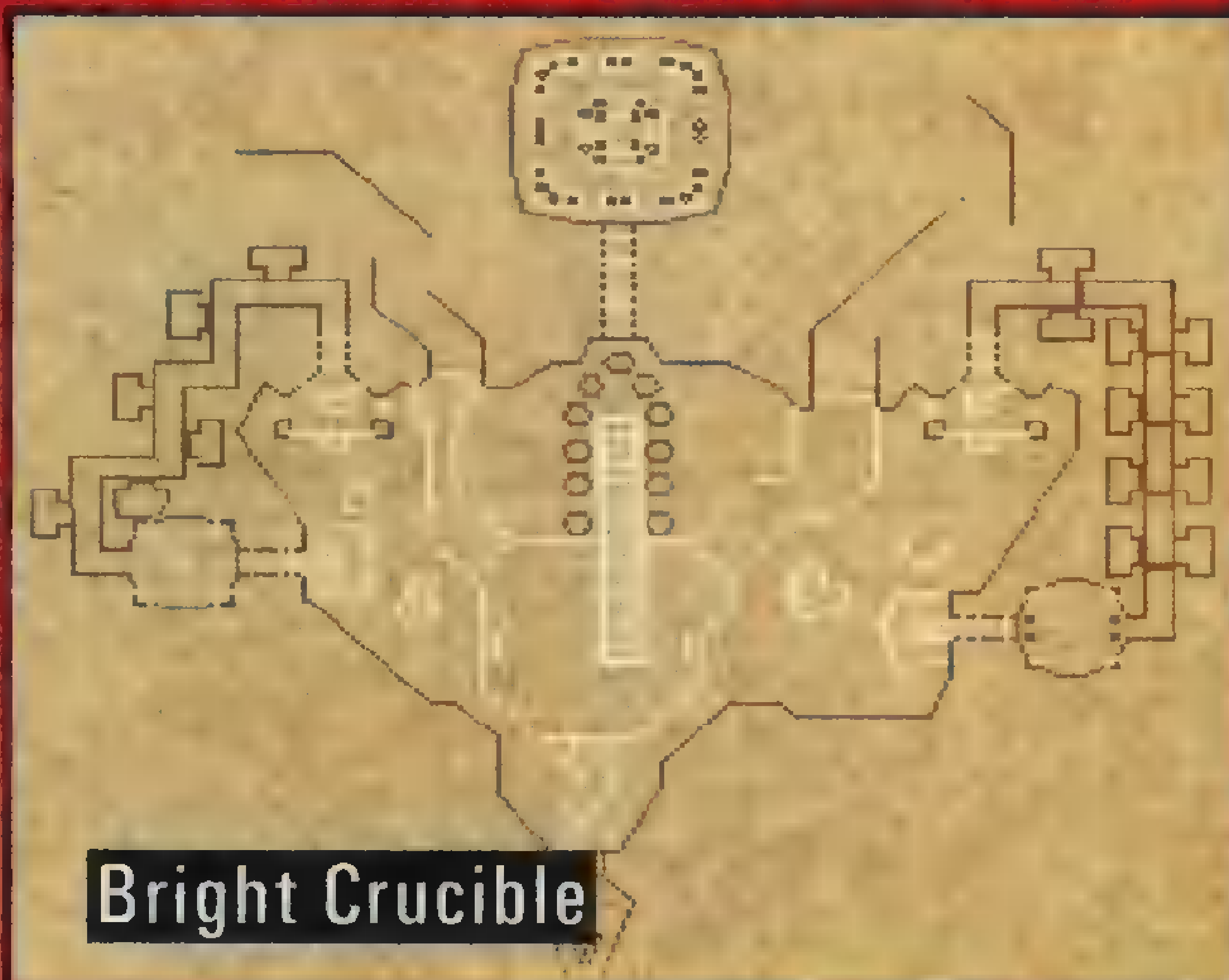
HEXEN - BEYOND HERETIC

Poziom I

Winnowing hall

Jest to tylko niewielki wstęp do tego, co Was czeka później. Rozbijając kolejne witraże, znajdziecie taki za którym jest komnata z kluczem pasującym do dużych drzwi. Gdy znajdziecie się na wieży, uderzcie w dzwon, a na pewno się nie rozczarujecie. Później pozostaje już tylko wędrówka na drugi poziom.





Bright Crucible



Guardian of Ice

Poziom II

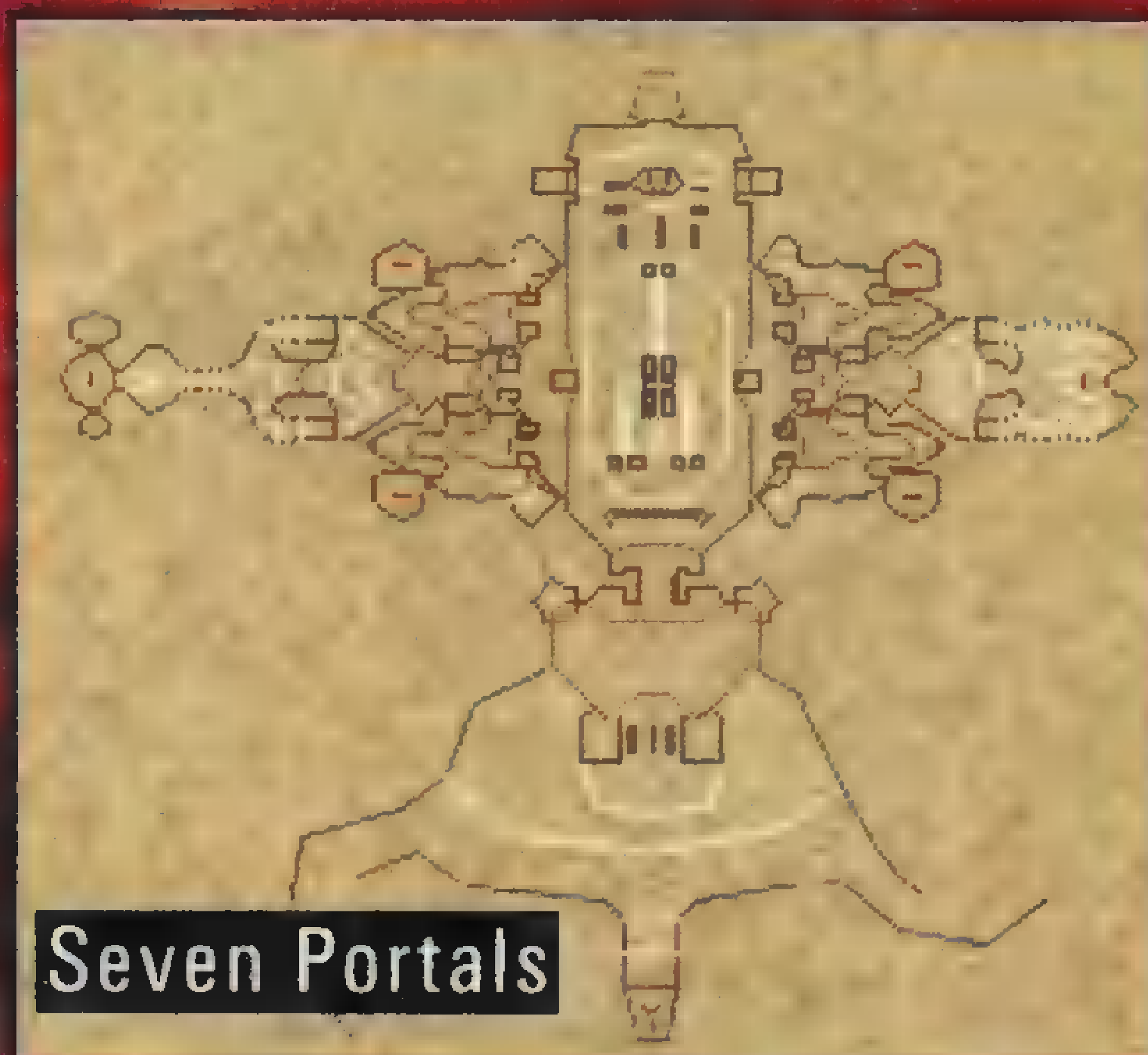
Seven portals

Podpoziomy – Guardian of ice, Guardian of fire, Guardian of steel, Bright crucible.

Ten poziom będzie wymagał od Was dużo cierpliwości. Jest na nim 7 teleporteli, chociaż tylko cztery podpoziomy, w tym jeden sekretny (ukryty za jedną z [illegible] krat). Na poziomie sekretnym należy znaleźć rubin i umieścić go na właściwym miejscu. Po pozostałych podpoziomach nachodzicie się aż do bólu. Na każdym z nich jest dużo przełączników, które otwierają drzwi i przejścia na innych podpoziomach. Zwracajcie uwagę na strzałki w kształcie [illegible]. Gdy przejdziecie już wszystkie podpoziomy, otworzą się główne drzwi prowadzące do teleportu wyjściowego. Magię latania, która jest na wysokiej półce możecie zabrać poprzez umiejętny skok w róg kanionu.



Guardian of Steel



Seven Portals



Guardian of Fire







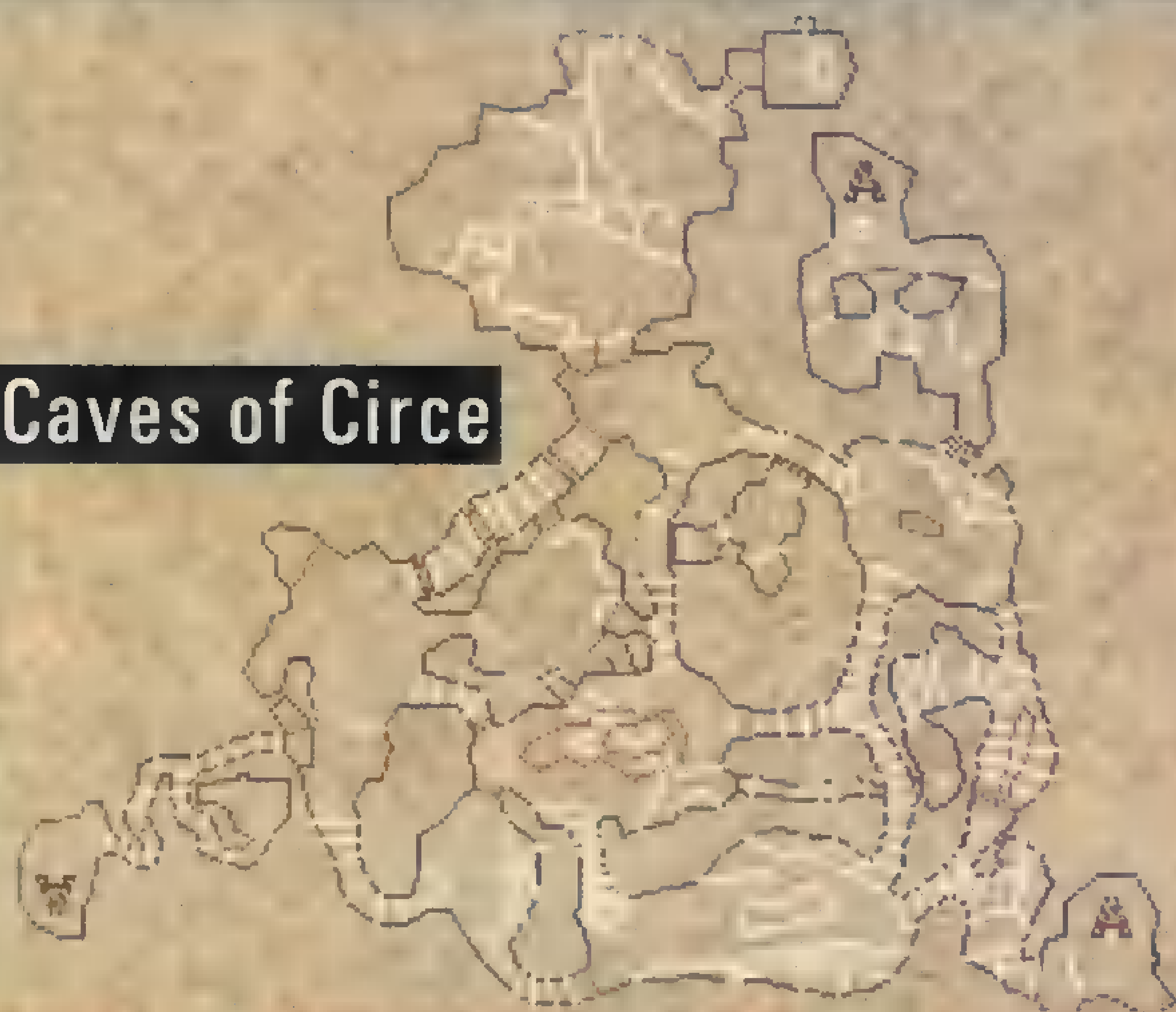


Poziom III

Shadow wood

Podpoziomy – Darkmere, Caves of circe, Wastelands, Hypostyle, Sacred grove.

Poziom podobny do poprzedniego. Trzeba się znowu sporo nachodzić, aby znaleźć wszystkie klucze i poprzełączać wszystkie przełączniki. Pamiętajcie o tym, że nie wszystkie ściany są stałe. Zwracajcie uwagę na jaśniejsze kreski na mapie, może jest tam coś, co może was zainteresować. Wielką przepaść też można przejść. Należy znaleźć przełącznik uruchamiający magiczny most. Teleport do sekretnego poziomu jest ukryty w wielkiej skale. Wejście tam jest możliwe po przejściu wszystkich podpoziomów. Pamiętajcie o jednym – mapa to wasz największy przyjaciel w tej wędrówce.





OGŁOSZENIA REDAKCYJNE

PRENUMERATA ZA DARMO!

Dynamiczna firma PROABIT z Raszyna, która już niejednokrotnie była sponsorem licznych konkursów w naszym piśmie, przygotowała dla swoich klientów nową niespodziankę. Otóż każdy kto dokona zakupu w firmie jednej z kart dźwiękowych: SOUND VISION 16 VDSP, SOUND VISION 16 GOLD lub napędu CD-ROM, otrzyma na cały rok darmową prenumeratę miesięcznika „Gry Komputerowe". Wszelkie pytania i zamówienia należy kierować:

PROABIT
05-090 RASZYN
ul. MICKIEWICZA 14
tel. (0 2) 720 20 32, 720 37 00
fax. (0 2) 756 08 91

DARMOWE KRĄŻKI CD

W tym miejscu należą się wielkie przeprosiny wszystkim prenumeratorom oczekującym na drugą darmową płytkę CD obiecaną w poprzednim numerze GK. Po takich doświadczeniach jakie mieliśmy z firmą, której zleciliśmy przygotowanie i wytłoczenie płytki, chyba nieprędko będziemy publicznie składali obietnice, że już za chwilę. Oczywiście obiecany kompakt będzie, ale w późniejszym terminie. Zleciliśmy to zadanie tym razem innej firmie i czekamy. Akcję wysyłki ogłosimy dopiero, gdy cały nakład trafi w nasze ręce – to tak na wszelki wypadek, żeby znów nie popełnić falstartu.

GIEŁDA

SPRZEDAM

•Grę NBA Jam na Sega 16 bit (lub wymienię na równie dobrą grę) - cena 59 zł. oraz gry na Pegasusa: Flinstones, Robocop 3 - każda w cenie 149 tys. Konrad Sowiński, ul. Krakowska 18e/22, 35-111 Rzeszów, Tel. (017) 562-755

•Sprzedam nowego Jaguara lub zamienię na Sega Mega Drive 2. Marcin Orzeszek, ul. Pustola 30/12, 01–107 Warszawa

•Sprzedam A500 + 1 MB, 70 dyskietek, pudełko na dyskietki, VBS, 2 nagrane kasety E - 180, 2 x joystick, mouse pad, ok. 100 gazet komputerowych. Cena: 600 zł. Piech Grzegorz, ul. Zacisze 15, 08-300 Sokołow Podl., Tel. (0-417) 38-27 po 15.

•Sprzedam lub wymienię gry na Sony Play-Station Destruction Derby - 160 zł. Batle Arena Toshinden - 160 zł. Marcin Krawczyk, ul. Ujejskiego 16, 81-405 Gdynia, Tel. (0-58) 22-42-08 lub (0-58) 22-40-86

•Amiga 500 1 MB Ram + dodatkowo stacja dysków + 107 dyskietek + pudełko na dyskietki + 2 joystiki + myszka. Cena 620 zł. Mirosław Myśliński, ul. Wesoła 7 m 60, 15-307 Białystok, Tel. 42-03-96

•Sprzedam lub wymienię gry do Sega Mega Drive: Sonic 1 - 45 zł., 4 in 1 (zręcznościowe) - 35 zł, World of Illusion - 40 zł., Cadash - 70 zł., Mercs - 70 zł. Marcin Rola, ul. Żeromskiego 38, 23-210 Kraśnik, Tel. 55-449

•Sprzedam (lub wymienię) grę Reunion PC-CD ■ 35 zł oraz Shareware na płytach CD ■ 18 zł (sztuka). Wysyłam za zaliczeniem pocztowym. Michał Wiznerowicz, ul. Przędzalniana 141/147 m 45, 93-286 Łódź

•CD-ROM Mitsumi 3x (350 zł). Kartę dźwiękową Sound Galaxy NX2 (150 zł), grę The 7th Quest (55 zł). Adam Rodak, ul. Gorczańska 47, 20-868 Lublin

•Sprzedam tanio orginalne gry na Atari XL/XE Cywilizacja, Miecze Waldgira, Klątwa + opis, Eureka, Zeus, 5.50 zł/szt, 2 szt/10 zł, 3 szt/15 zł, 4 szt/20 zł, 5 szt/24 zł ! oraz dwa zestawy gier. 1) Red Max, Uridium, Crumble's Cvisis, Elektra Glide - 7 zł/ zestaw. 2) Golf, Crystal Castles, Mill Impede, Sea Dragon, One man and his Droid, Mio, Alley age, The Snapper, Sub Mission, Bomb Jack. Adrian Kucharczyk, ul. Focha 57/61 m 4, 42-200 Częstochowa, Tel. (0-34) 24-52-15

•Sprzedam HDD 105 MB NEC. Rok produkcji 1993.09. Cena 160 zł. Dawid Kochański, ul. E. Orzeszkowej 1/9, 39-400 Tarnobrzeg, Tel. (0-15) 23-31-76

•Sprzedam PC Pentium (133 MHZ, 8 MB Ram) z wyposażeniem. Informacje po przesłaniu 60 gr. na znaczek i kopertę. Marek Pluta, ul. Noniewicza 93/4, 16-400 Suwałki

•PC 486 DX2/80, VLB, 4 MB Ram, HDD 420, FDD 1.44, SVGA 1 MB, klawiatura. Cena 1290 zł. Gwarancja !. Robert Niebrzydowski, ul. Krasiczyńska 2/205, 03-379 Warszawa, Tel. (022) 674-75-10

•Sprzedam Nintendo Game Boy + cztery gry: Motocross Maniacs, Tetris, Parodius, Lastlevania 3. Gwarancja ! - 350 zł. Marcin Rafałowski, ul. Piastowska 51b/8, 66-620 Gubin, Tel. (0-68) 59-47-90

•Sprzedam Amigę CD TV z przełączką na Amigę 500 3 mega Ram, przełączka na joystiki oraz dwa joystiki, 1 kompakt, 70 dyskietek, grę orginalną, literature (oprogramowanie). Cena 9 mln lub zamienię na Anigę 500. Zbigniew Wysocki, ul. Jasnogórska 69/2, Częstochowa 42-200, Tel.24-84-92 (034)

•486 DX2/66, 4 MB Ram, 540 HDD, 1.44 i 1.2 FDD, SVGA 1 MB, karta muzyczna, CD-ROM + 3CD, dodatki, monitor 14" kolor. Cena 3000 zł. Krzysztof Prusinowski, Os. Armii Krajowej 117/1, 61-381 Poznań

•Amiga 500 1 MB Ram, modulator TV, 2 joystiki, VBS, literatura. Wszystko za cenę ok 650 zł. Malec Maciej, ul. Kolejowa 17, 34-130 Kalwaria Zebrz, woj. Bielsko Biała, Tel. (0-32) 766-902

•Sprzedam Action Replay do Amigi 500, 500+ (1500000 starych złotych) lub zamienię na 2 MB do Amigi 500 niekoniecznie z zegarem czasu rzeczywistego. Tomasz Fijarczyk, 75-257 Koszalin, ul. Bosmańska 17b/19, Tel. 43-44-81

•PC 485 DX2/50, HDD 340, FDD 1.44, SVGA 512 kb, Gravis, monitor kolor, ■ MB Ram - 3.000 zł (30000000) zł. Gwarancja. Paweł Zawisła, ul. Zbyłowita 35, 61-062 Poznań, Tel. 768-850 (061)

•Sprzedam grę Microcosm na Amigę CD32 - cena 45.00 zł. Janusz Wala, ul. Kraszewskiego 4a/1, 44-200 Rybnik

•Sprzedam ok. 100 czasopism komputerowych (45 zł) i powiększalnik kolorowy Krokus + osprzęt (90 zł) lub wymienię na osprzęt lub oprogramowanie do Amigi 1200. Marcin Trusz, ul. Sienkiewicza 2/13, 23-400 Biłgoraj, Tel. (0-84) 861511 po godz. 15.

•Sprzedam procesor Intel 486 SX/25 MHZ, streamer 250 MB + taśmy, kartę graficzną SVGA 1 MB (do 2 MB), joystick Python 5 oraz programy. Cena do uzgodnienia. Adam Nowak, ul. B. Malinowskiego 6/8, 87-115 Toruń 16, Tel. (0-56) 48-27-90

•Okazja! sprzedam grę Tempest 2000 do Jaguar'a za 85 zł ! (w cenę wliczone są koszty przesyłki). Taniej nie dostaniesz nigdzie!. Michał Michałowski, ul. Goszczyńskiego 2/10, 80-134 Gdańsk, Tel. (0-58) 46-34-67

•Sprzedam A-600, mysz, mouse pad, pokrywa na klawisze, 2 joye, 40 dysków , literatura. Cena 550 zł. Grzegorz Styliński, ul. Warszawska 35, 78-100 Kołobrzeg, Tel. 267-60

•Sprzedam CD 32 (nowa!) + myszkę + 7 kompaktów z grami w tym na jednym z nich ponad 500 gier ! za jedyne 750 zł. lub wymienię z dopłatą za Jaguara lub Sony Playstation. Piotr Góreck, Jaworno 32-510, ul. Grunwaldzka 81

•Sprzedam komplętną ACDTV K.S 1,3/3,0 1MB Chip, 2 MB Fast, kości Denis, dodatkowa stacja FDD 3,5", interfejs joysticka i normalnej myszy, mysz 400 DPI, 5 płyt CD. CEna 1400zł. lub zamienię na A1200+HD. Zdzisław Traczewski, 08-110 Siedlce, ul. Wł. Jagiełły 23/72, Tel. 44-60-80 (po 16)

•Sprzedam (ewentualnie wymienię) grę King Quest 6 oraz Risky Woods. W ofercie sprzedaży mam także czasopisma: Computer Studio, Gry Komputerowe, Secret Service, Świat Gier Komputerowych, Top Secret, Gambler oraz bardzo dużo komiksów. Nawiąże kontakt z PC-towcami w celu wymiany gier. Tabadziński Adam, ul. Belgijska 2a m 6, 02-511 Warszawa, Tel/fax 45-54-85

•Sprzedam Segę Game Gear z grą Shinobi 2 z gwarancją. Cena 2.800000 zł. Maciej Nazarewicz, ul. Słodowiec 10/163, 01-708 Warszawa, Tel. 669-09-06

•Sprzedam grę NBA Jam T.E na konsolę Playstation. Cena 200 zł. Możliwość wysyłki za pobraniem pocztowym. Sylwek Majewski, Pruszków, Tel. 728-16-90

•Sprzedam komputer Amiga 1200, +2 joystiki, +3 orginalne gry, literatura, dodatki. Cena ok. 12.50 zł (12500000 zł). Grzegorz Durda, ul. Perzyńskiego 13 m 55, 01-855 Warszawa, Tel. 669-61-53 (19 - 23)

•Pilnie sprzedam orginalne gry: Oscar - 30 zł, Heartlight - 10 zł, Nam „1965-1975" - 20 zł, Dizzy's Excellent Adwentures (5 gier) - 30 zł. Michał Niewiadomski, ul. Kotarbińskiego 4/47, 26-600 Radom, Tel. 492-23

•Sprzedam Super Nintendo + 1 cardridge. Nowe! stan idealny. Cena 5 mln. Siwczak Michał, Os. Czecha 69/14, Poznań 61-289, Tel. 77-66-29

•Amiga 500 1 MB Ram + zewnętrzna stacja dysków + Action Replay MK 3 + Sampler + VBS + Modulator + 250 dyskietek + literatura (gratis). Cena 800 zł. Wojciech Polak, ul. Mała 15/18, 18-100 Łapy, Tel. 38-53

•Orginalne gry na PC sprzedam lub wymienię Tajemnica Statuetki - 14 zł, Phobos 99 - 14 zł, Sołtys - 25 zł, Heartlight - 13 zł, Quest for Glory 3 - 40 zł, Mixed up Fairy Tales - 40 zł, Laura Bow 1 - 20 zł, Space Quest 1 - 20 zł, populous 2 - 25 zł, Classic Collection - 30 zł. Krzysiek Mrozowski, ul. Konarskiego 23a/1, 44-100 Gliwice, Tel/fax (032) 318758

•Sprzedam bardzo tanio 5 orginalnych gier, oraz zachodnie i polskie czasopisma do Atari ST(E). Jacek Gwiazda, ul. Bogusławskiego 20 m. 53, 01-923 Warszawa, Tel. 663-26-30

•Sprzedam grę na Amigę 1200 Super Stardust za 550 tyś. zł. lub zamienię na Alien Breed 3D lub na Dreamweb na 1200 lub na Zeewolf. Pieniądze lub grę należy przesłać od razu, tylko orginały. Grządka Przemysław, ul. Frompolska 27a/7, 23-450 Goraj

•Sprzedam tanio A1200 razem z osprzętem oraz komputer ACD-32 na gwarancji z kompaktami. Cena do uzgodnienia. Informacje pod numerem tel. 0-90 23-45-32 od 15 do 23. Marcin Olszak, ul. Hektarowa 47, 91-230 Łódź

KUPIĘ

•Kupię CDTV (mysz, stacja, klawiatura), Snes (cartridge, 2 x joypad), PC XT/AT Notebook, PC 386 SX - DX (2-4 MB Ram, obudowa, VGA 256 KB - 1 MB, HDD). PC 486 SX, DX2,, DLC, SLC (VGA, HDD). Krzysztof Kubicki, ul. Podleśna 52/119, Warszawa, Tel. (0-22) 34-09-38

•Grę na Atari XE/XL „Kolony", „Piłkarski Poker", „Władca". Adrian Kucharczyk, ul. Focha 57/61 m 4, 42-200 Częstochowa, Tel. (0-34) 24-52-15

•Kupię dysk twardy do Amigi 600. Grzegorz Mucha, ul. Jagielnicka 20, 48-325 Śunawa Mała, Woj. Opolskie, Tel. (077) 312826

•Pilnie kupię opis do gry Cyberforce na Amigę. Cena do 3 zł. Paweł Ciesiński, ul. Wojska Polskiego 60/30, 16-500 Sejny

ZAMIENIĘ

•Archiwalne numery różnych czasopism komputerowych (Bajtek, Top Secret, Secret Service, itp) oraz komiksy, wymienię na numery Amigowca. Sebastian Bujak, ul. Boh. Lenino 1d/3, 66-400 Gorzów Wlkp.

•Zamienię gry na CD 32 Castles 2, Liberation, Summer Olympix, Furry of the Furies, Flink, Alien Breed 2: Tower Assault, Gloom. Sebastian Rokosik, 62-200 Gniezno, ul. Bartnicza 34

•Zamienię 5 kaset Roxette + 10 zł. Na jedną z gier na Nintendo: Mortal Kombat 1, World Heroes, Street Fighter 3 Turbo. Rafał Dzienniak, 83-212 Bobowo, Sztekun 1

•Zamienię lub sprzedam gry na Nintendo: 1. Prince of Persja (30 zł) ■ Felix the Cat. 2. Krasnal (25 zł) na Dizzy. 3. Cross Fire (25 zł) na Street Fighter 3. Krzysztof Stelmach, 83-240 Lubichowo, Bietowo Kaliska 35

RÓŻNE

•Chciałbym założyć klub A500. Zainteresowanych proszę o kontakt. Maciej Klamka, ul. Andersa 1a/15, 45-048 Opole

GRY KOMPUTEROWE

PPHU "AVAX" al. STANÓW ZJEDNOCZONYCH 65 04-028 WARSZAWA

(GRZYBKI NAPRZECIWKO UNIWERSAMU NA GROCHOWIE) TEL / FAX (022) 13-09-26

SPRZEDAŻ HURTOWA I WYSYŁKOWA

WYBRANE TYTUŁY:

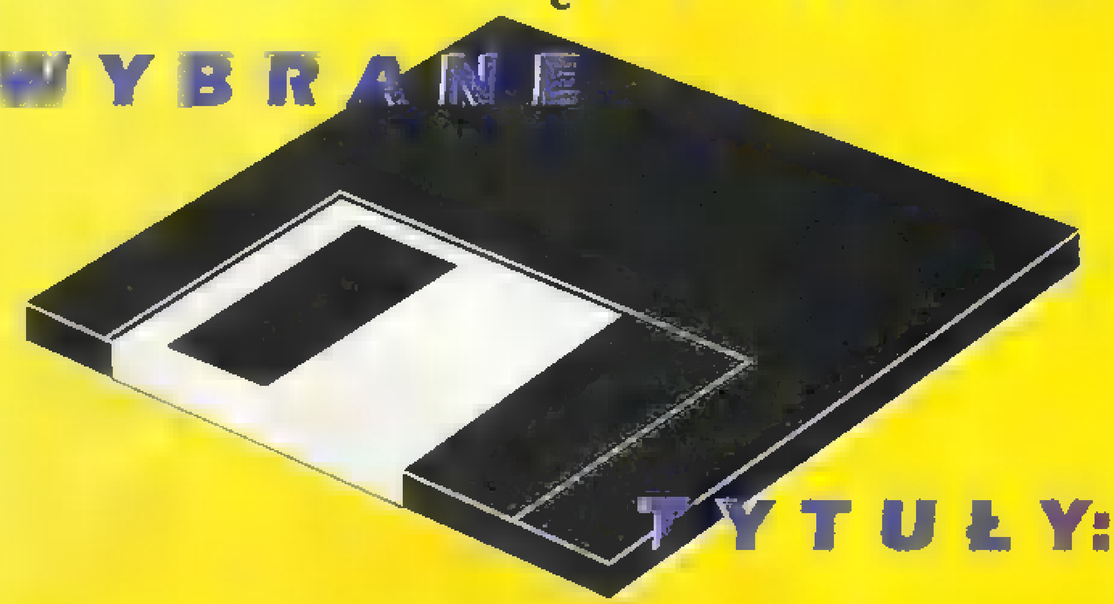


ACROSS THE RHINE	134.00	FADE TO BLACK	134.00	MORTAL KOMBAT 3	179.00	TEENAGENT PL	69.00
ACTUA SOCCER	122.00	FATAL RACING	99.00	NAVY STRIKE	105.00	US NAVY FIGHTER GOLD	134.00
ALLIED GENERAL	145.00	FIFA SOCCER '96	134.00	NBA JAM	159.00	WARCRAFT 2	145.00
ARMORED FIST	61.00	FRONTIER FIRST ENC.	110.00	NEED FOR SPEED	134.00	WEREWOLF VS. COMMANCHE	122.00
ASTERIX	137.00	GRAND PRIX MANAGER	134.00	NHL HOCKEY '95	49.00	WETLANDS	146.00
BATTLE ISLE 3	169.00	HEROES OF MIGHT AND...	159.00	PERFECT GENERAL 2	119.00	WING COMMANDER 2	49.00
BURIED IN TIME	159.00	HEXEN	179.00	PRISONER OF ICE	128.00	WING COMMANDER 3	183.00
COMMAND & CONQUER	147.00	KASPAROV'S GAMBIT	49.00	PRIVATEER	49.00	WINGS OF GLORY	104.00
CRUSADER NO REMORSE	134.00	KNIGHT'S CHASE	137.00	REBEL ASSAULT 2 (2 CD)	189.00	WITCHAVEN	147.00
DAEDALUS ENCOUNTER	134.00	KLIK & PLAY PL	110.00	ROAD WARRIOR	110.00	WORMS	145.00
DIG	158.50	LOST EDEN	134.00	SCREAMER	134.00	AMER. LASER GAMES PC GAMEGUN	
DOOMSDAY	51.00	MACHIAVELLI PL	110.00	SEA LEGENDS	159.00	(PISTOLET + CRIME PATROL)	189.00
EURO FIGHTER 2000	189.00	MAGIC CARPET 2	134.00	SHOCKWAVE ASSAULT	134.00	I WIELE INNYCH.........	
EXPECT NO MERCY	174.00	MEGAPAK 4 (11 PŁYT)	169.00	SILENT STEEL (4 CD)	183.00	ENCYKLOPEDIE, ATLASY	OD 50.00
F-14 GOLD	159.00	MILLENNIA	99.00	STONEKEEP	169.00	EURO PLUS+ (3 PŁYTY)	429.00

POSIADAMY PONAD 300 TYLKO NAJLEPSZYCH GIER W BIEŻĄCEJ OFERCIE

ARCADE POOL	PC	45.50	HIGH SEAS TRADER	PC	58.50	LIGA POLSKA MANAGER	AM	20.00
BLADE OF DESTINY	PC	24.50	ISHAR 2	PC/AM	39.50	MANAGER PIŁKARSKI	PC	20.00
CANNON FODDER 2	PC	39.50	ISHAR 3	PC/AM	49.00	MEGABLAST	PC/AM	24.50
CAR AND DRIVER	PC	30.50	KA-50 HOKUM PL	PC	39.50	PRAWO KRWI	PC/AM	36.00
COLONIZATION	PC/AM	85.50	KAJKO I KOKOSZ PL	PC	50.00	PROJECT BATTLEFIELD	AM	27.00
DOMAN	AM	34.00	KINGMAKER	PC/AM	24.50	RALLY CHAMPIONSHIP	PC	35.00
EKSPERYMENT DELFIN PL	AM	34.50	KNIGHTS OF THE SKY	AM	24.50	SENSIBLE WORLD OF SOCCER	AM	84.00
FIELDS OF GLORY	PC/AM	39.50	KOSMOS PL	PC	36.00	SKARB TEMPLARIUSZY	AM	24.50
FOREST DUMB	AM	24.50	KUPIEC	AM	30.50	SKAUT KWATERMASTER	PC/AM	36.00
FRONT LINES	PC	58.50	LEMMINGS: ALL NEW....	PC	24.50	SPEEDWAY MANAGER 2	AM	24.50
GENESIA	PC/AM	52.50	LIGA POLSKA 95	PC	39.00	SUPER SKIDMARKS	AM	40.50
HAROLD'S MISSION	PC/AM	51.50	LIGA POLSKA 96	AM	39.00	I WIELE INNYCH..........		

WYBRANE TYTUŁY:

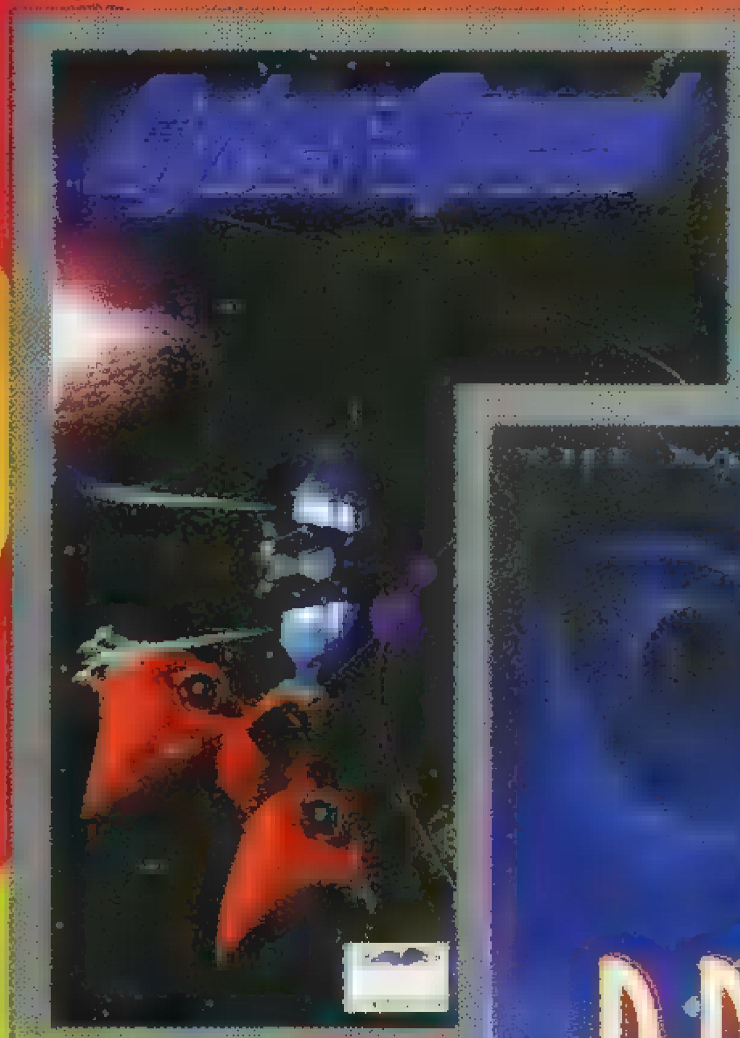


W CENĘ PROGRAMU WLICZONY JEST VAT. PRZY ZAMÓWIENIACH POWYŻEJ 70.00 ZŁOTYCH POKRYWAMY KOSZTY WYSYŁKI. PEŁNĄ OFERTĘ WYSYŁAMY PO OTRZYMANIU KOPERTY ZWROTNEJ ZE ZNACZKIEM. PRZYJMUJEMY ZAMÓWIENIA LISTOWNE I TELEFONICZNE.

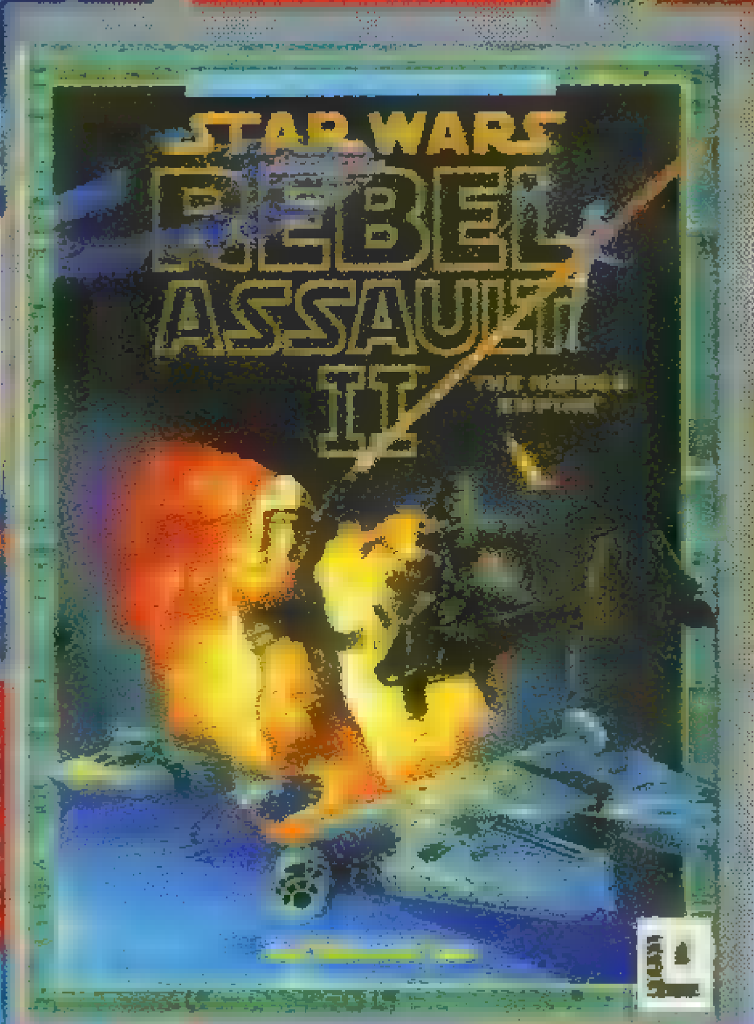
KORZYSTNA OFERTA DLA SKLEPÓW I HURTOWNI

NAWIĄŻEMY WSPÓŁPRACĘ Z AUTORAMI PROGRAMÓW

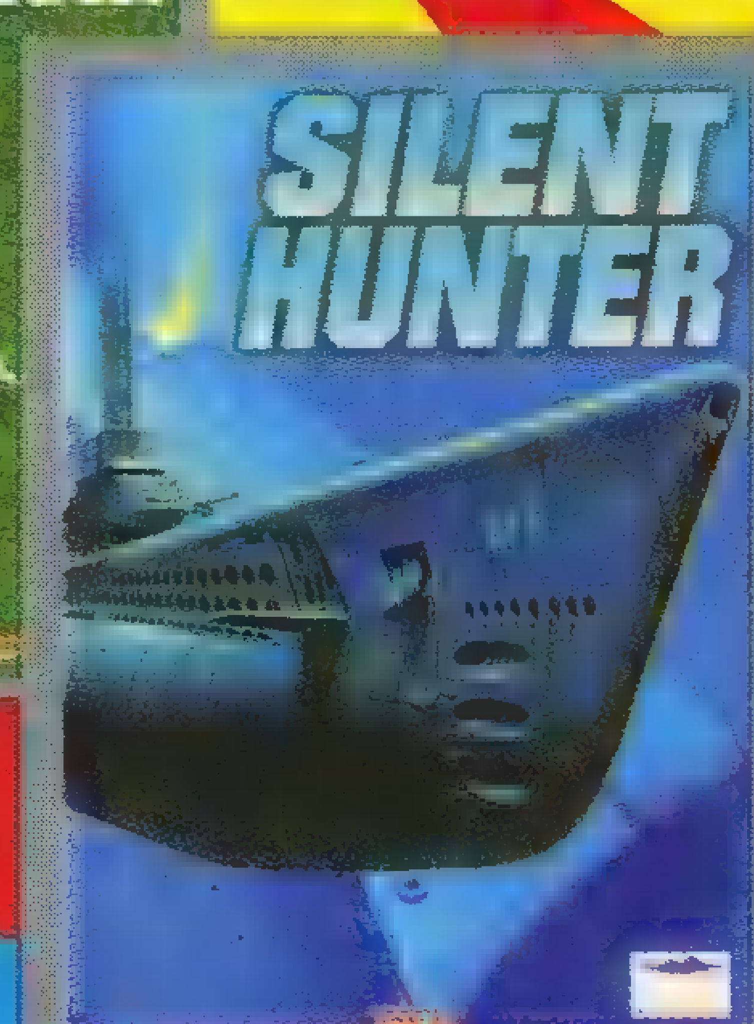












EMPiK

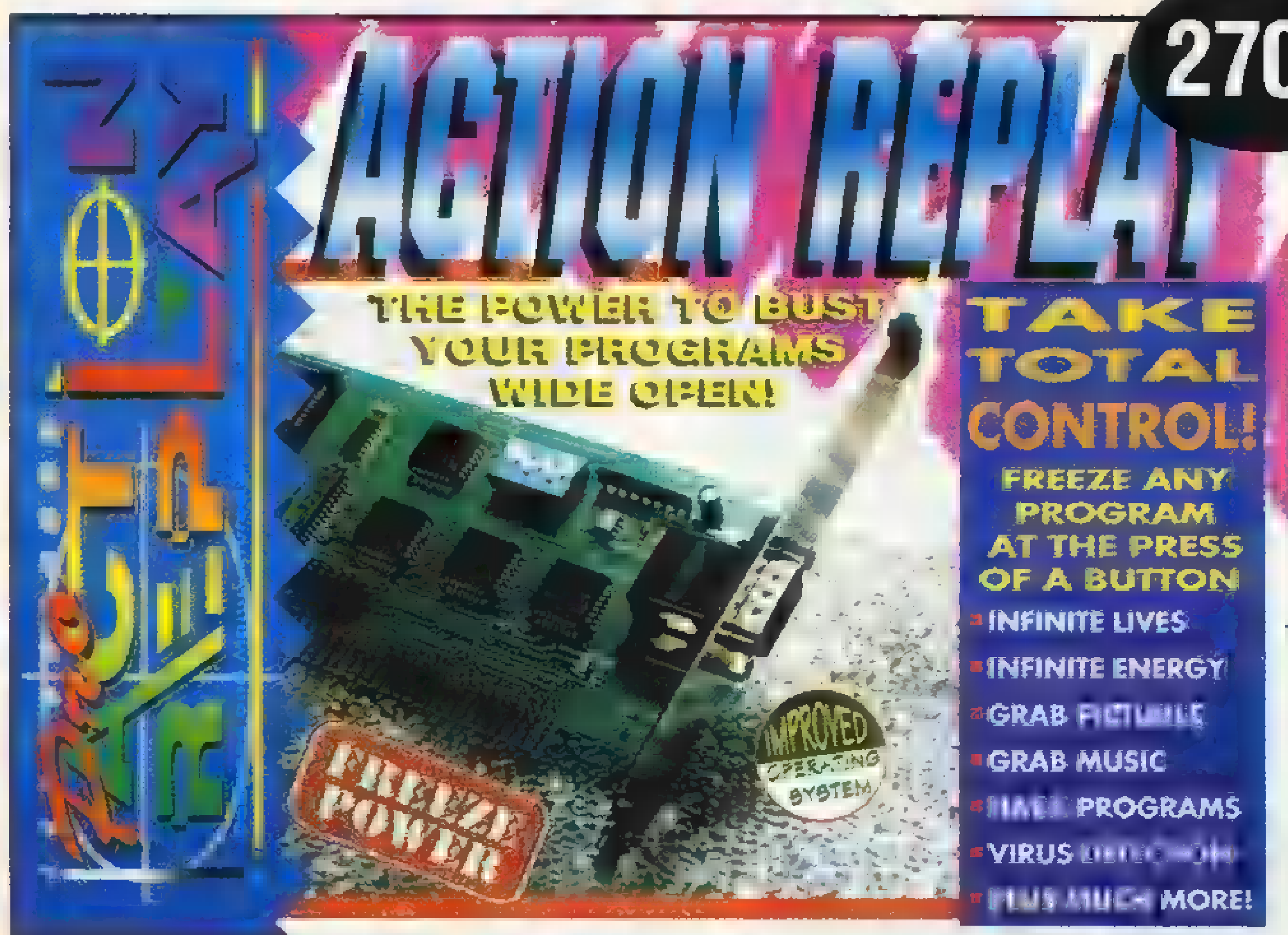
MULTIMEDIA CENTRUM

EMPiK WARSZAWA "ŚCIANA WSCHODNIA"
UL. MARSZAŁKOWSKA 116/122 (D.T. "JUNIOR")
TEL. 27 72 11 w. 366
PN. - SOB. 9:00 - 22:00
NIEDZ. 10:00 - 16:00

EMPiK WROCŁAW
PL. KOŚCIUSZKI 21/23
TEL. (0-71) 44 14 26
PN. - PT. 9:00 - 20:00
SOB. 10:00 - 18:00
NIEDZ. 10:00 - 16:00

EMPiK ZIELONA GÓRA
UL. BOHATERÓW WESTERPLATTE 19
TEL. (0-68) 25 39 35
PN. - PT. 10:00 - 18:00
SOB. 10:00 - 14:00

EMPiK POZNAŃ
UL. RATAJCZAKA 44
TEL. (0-61) 51 60 47
PN. - SOB. 10:00 - 22:00
NIEDZ. 10:00 - 16:00



ACTION REPLAY

HASŁO: GRY KOMPUTEROWE W GRUDNIU W SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ 5% TANIEJ

Teraz w Polsce!

NIEOGRANICZONE MOŻLIWOŚCI OSZUKIWANIA
Action Replay posiada CZTERY tryby przeszukiwania gry w STANIE ZAMROŻENIA umożliwiając uzyskanie nieograniczonej liczby żyć, amunicji, obiektów, energii, itp., itd. Za pomocą CHEAT GENERATOR otrzymasz kody dla konkretnej gry. Działa również z tytułami na CD-ROM.

ZAMROŻENIE PROGRAMU
Umożliwia zamrożenie programu w każdym jego stadium i zapisanie całej zawartości pamięci na twardy dysk lub dyskietkę. W momencie załadowania program rozpoczyna pracę od momentu w którym został zamrożony.

SOUND RIPPER
Wyszukuje efekty dźwiękowe w grach oraz umożliwia ich przegranie na twardy dysk w formacie .voc i .wav. Edytowanie i odtwarzanie idealne dla efektów Windows.

„ŁAPIE" EKRAN
Naciskając przełącznik Action Replay uchwycisz zawartość ekranu VGA z każdego programu i zapiszesz w formacie PCX na twardym dysku. Współpracuje ze wszystkimi trybami VGA, SVGA oraz TEXT.

SPOWOLNIENIE GRY
Umożliwia ingerencję w prędkość gry. Stopnie prędkości od 1 do 99.

MONITOROWANIE PAMIĘCI
Możliwość przeglądania i edycji całego obszaru pamięci oraz rejestrów procesora. Opcja drukowania.



DISASSEMBLER
Umożliwia ingerencję w kod maszynowy programu, analizę zmiany określonych bajtów podczas pracy programu oraz stany poszczególnych przerwań.

TYSIĄCE GOTOWYCH METOD OSZUKIWANIA
PC Action Replay jest zaopatrzona w tysiące gotowych sposobów oszukiwania największych przebojów.

WSPÓŁPRACUJE ZE WSZYSTKIMI PROGRAMAMI DLA DOS W TRYBIE RZECZYWISTYM I CHRONIONYM,

PEŁNA KOMPATYBILNOŚĆ ZE WSZYSTKIMI KOMPUTERAMI OSOBISTYMI Z PROCESOREM 386 LUB LEPSZYM (386, 486, PENTIUM),

ELASTYCZNOŚĆ KONFIGURACJI DZIĘKI PRZEŁĄCZNIKOM NA KARCIE,

ZAWIERA FLASH EPROM POZWALAJĄCY NA UPGRADING.

Sprzedaż hurtową i wysyłkową za zaliczeniem pocztowym prowadzi:

CROSS COMPUTERS
Warszawa, ul. Dickensa 15a, tel./fax 659-4901

* cena obowiązująca w miesiącu ukazania się reklamy. Nie zawiera kosztów przesyłki.

ŚWIAT CD ROMÓW

aktualne nowości rynku światowego !

DMG



HOTEL MERCURE
Jana Pawła II
DOM HANDLOWY ATRIUM
Grzybowska
szkoła
DMG

wszystkie drogi prowadzą do DMG wszystkie drogi prowadzą do DMG wszystkie drogi prowadzą do DMG wszystkie drogi prowadzą do DMG

PC CD
MAC CD

- GRY
- ATLASY
- SŁOWNIKI
- AKCESORIA
- PRZEWODNIKI
- ENCYKLOPEDIE

Digital Multimedia Group
00-855 WARSZAWA UL. GRZYBOWSKA 39
TEL/FAX (22) 620 82 99, 24 03 14



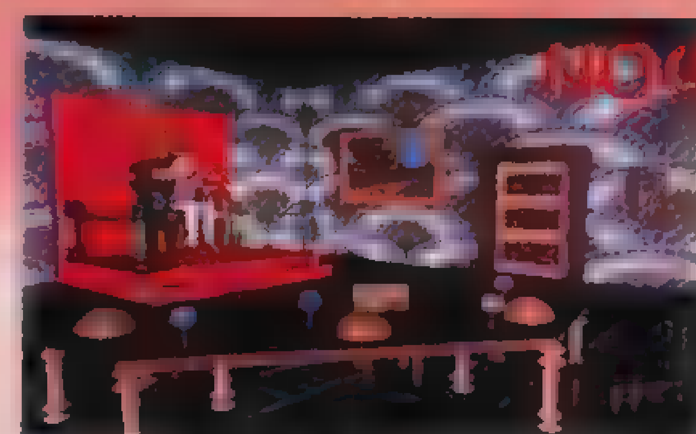










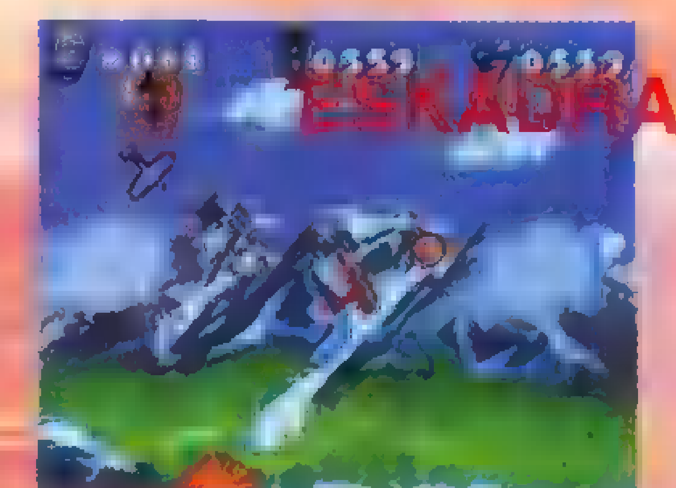


















AMIGA

[redacted]	Agent Czesio [redacted]	16,80
st	Alien Target (3 [redacted]	19,90
st	Arnie	12,20
st	Arnie II	19,90
lab	Blinky Scarry School	16,80
log	Brydż	19,90
zr	Carnage	12,20
log	[redacted] Games	19,90
lab	Cyber Kick	16,80
lab	Discer	16,80
lab	Doc Croc's ...	12,20
zr	[redacted] The Duck 2	12,20
st	Eskadra (2 d)	19,90
sym	F1 Tornado	12,20
nap	Fist Fighter	12,20
zr	Forest [redacted] (2 d)	23,60
lab	Frankenstein	12,20
sp	Hokej [redacted]	12,20
sp	International Soccer	16,80
sp	International Tennis	12,20
log	[redacted] II	12,20

man	Liga Polska Man. (3 d)	19,90
lab	Łowca Głów (2 d)	19,90
log, zr	Mega Blast	19,90
[redacted]	Monster (A1200, [redacted] d)	19,90
zr	Mr. Tomato (3 d)	19,90
log	Okręty	12,20
zr	Rajd przez Polskę (2 d)	23,60
log	Saper	8,40
zr	[redacted] Xmas Caper	19,90
prz	Sen [redacted] d)	16,80
zr, log	Sink or Swim (2 d)	16,80
prz	[redacted] Templariuszy (3 d)	23,60
prz	Skaut Kwatermaster (3 d)	23,60
lab	Smuś	16,80
nap	Tag Team Wrestling	[redacted]
lab	Titanic Blinky	12,20
zr	Truck Racing	7,20
lab	VaBank	12,20
lab	Vicky	12,20
st	Wild West	12,20
man	World Rugby Manager	7,20
lab	Zombie	12,20

PC

st	Arnie II	23,60
sp	International Athletics	12,80
str	Bastion (7 d)	49,99
zr	Carnage	12,80
lab	Frankenstein (4 d)	29,50
sp	International Soccer	18,30
sp	International Tennis	12,80
prz	Isle Of The Dead (3 d)	36,30
str	Kosmos (2 d)	36,30
man	Manager Piłkarski	23,60
log, zr	Mega Blast	23,60
prz	Noc (6 d)	49,99

str	Operation Combat 2	23,60
lab	Santa Xmas Caper	25,90
log	Saper	12,80
prz	Sfinx (4 d)	49,99
log, zr	Sink or Swim (2 d)	18,30
prz	Skaut Kwatermaster (2 d)	36,30
lab	Smuś	18,30
str	Starship Command Adv. (7 d)	39,90
prz	Sołtys (3 d)	36,30
lab	Spy Master (2 d)	23,60
st	Tyrian (3 d)	36,30

zręcznościowa, strzelanka, logiczna, labiryntówka, sportowa, przygodowa, napierdalanka, symulator, manager

LK AVALON

Zapraszamy na zakupy wysyłkowe!

LK AVALON
skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów-2

Do obliczonej ceny zamówionych gier doliczane są koszty wysyłki w wysokości 3,- zł. Wszystkie gry z gwarancją poprawnego działania! Należy podać drukowanymi literami swoje imię i nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym oraz typ komputera. Pełny spis gier można uzyskać po przesłaniu opłaconej koperty zwrotnej.

U.S. GOLD & MIRAGE SOFTWARE POLECAJĄ

PC CD ROM



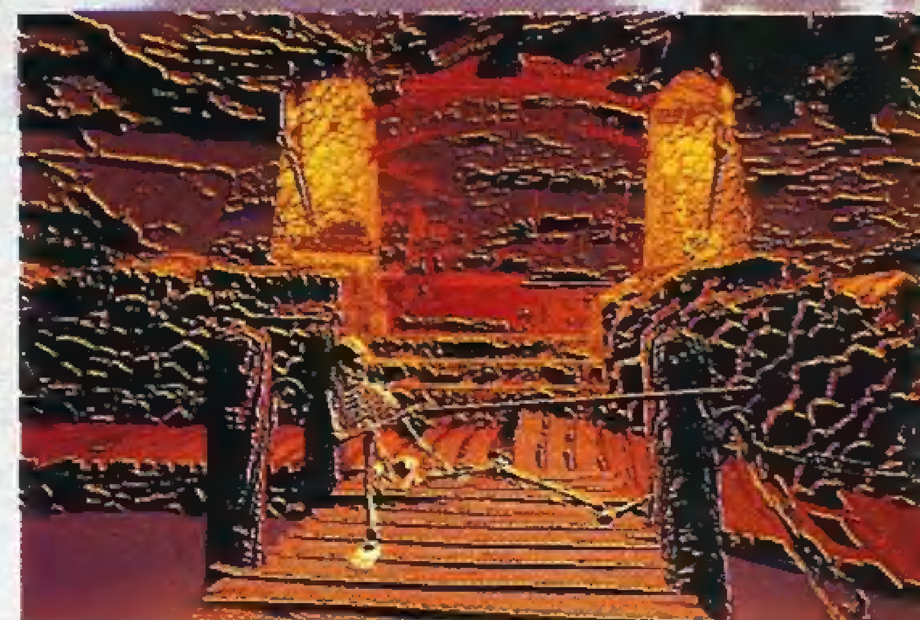
CHRONOMASTER

Na podstawie książek Rogera Żeleznego i Jane Lindskold. Świetna animacja, 6 światów, grafika z SILICON GRAPHICS.

William Shatner's TEKWAR

Zostajesz agentem bezpieczeństwa Agencji Kosmicznej. Szczegółowa grafika, sceneria Los Angeles, wiele misji.





WITCHAVEN

"First-person 3D" przygodowa z elementami role playing. Mroczna, gotycka atmosfera, krwiożerczy przeciwnicy.

RIDDLE OF MASTER LU

Perfekcyjnie wykonana, rozbudowana gra przygodowa. Piękne scenerie w grafice SVGA, znakomity scenariusz.



HEROES OF MIGHT & MAGIC

Najbardziej niezwykła gra strategiczna fantasy rpg. Wspaniała grafika SVGA, inteligentni przeciwnicy !



ANVIL OF DAWN

100 postaci i potworów w przygodowej grze rpg. Pełnoekranowy interfejs, renderowana grafika 2D, 3D.





WETLANDS

Niesamowita strzelanina z elementami przygody. Połączenie komiksu z renderowaną grafiką !

JESZCZE W MARCU SUPER PRZEBOJE !!!

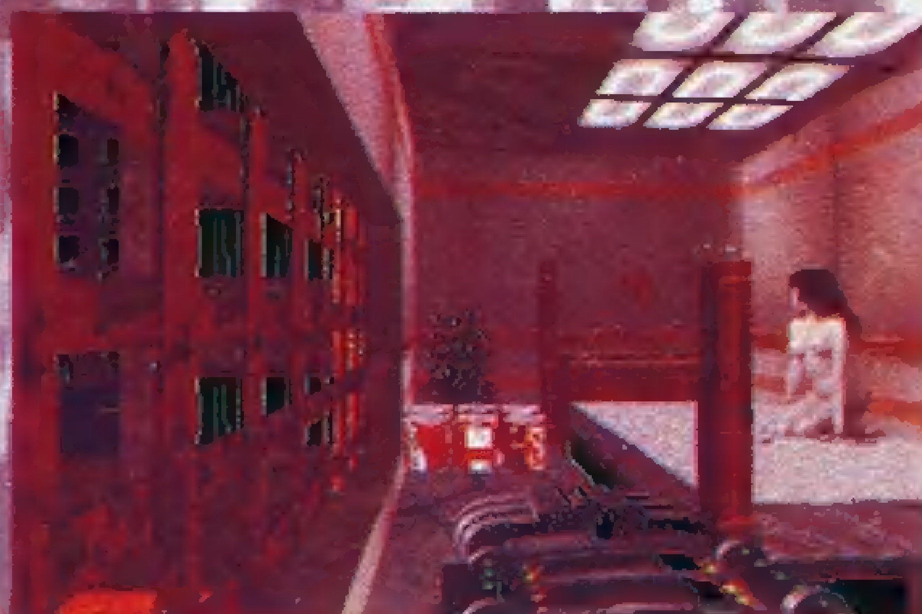


JOHNNY BAZOOKATONE

Narodziny nowej, rockowej gwiazdy XXI wieku. Grafika renderowana na komputerach SILICON

DUKE NUKEM 3D

Nie ma rzeczy niemożliwych w DUKE NUKEM. Gra, która otworzy nową poDoomową epokę !





TOUCHE wersja POLSKA

Setki bohaterów i lokacji w trybie SVGA. Znakomity, nieliniowy, pełen humoru scenaiusz.

US GOLD®

MIRAGE SOFTWARE & MEDIA
03–982 Warszawa, Gen. Abrahama 4
tel. 671 7777, fax 671 7622
e–mail: mirage@ikp.atm.com.pl

ZAPAMIĘTAJ NOWE LOGO MIRAGE SOFTWARE !

MIRAGE

NIŻSZE CENY !

SPRZEDAŻ PROWADZĄ

AGNUS D.T. WARS & SAWA II PIĘTRO
UL. MARSZAŁKOWSKA 104/122, WARSZAWA

ARTICA, UL. MATEJKI 6, GDAŃSK

AUDIO-VIDEO SYSTEM
UL. RADZIECKA 3, ŁOMŻA

COMAT, D.T. SMYK II
UL. MARSZAŁKOWSKA

COMAT, PRZEJŚCIE POD DWORCEM
CENTRALNYM PAWILON 12, WARSZAWA

DAREX
UL. KOMUNY PARYSKIEJ 7, BOLEWSŁAWIEC

CMR DIGITAL,
AL. JEROZOLIMSKIE 2, WARSZAWA

VIOLIN
UL. LWOWSKA 18 B, CHEŁM

COMPACT
UL. ŚWIĘTEGO ROCHA 10



JAGUAR™ DO THE MATH

64-BIT

INTERACTIVE MULTIMEDIA SYSTEM









Wszystkie ceny zawierają VAT

GENERALNY DYSTRYBUTOR

SYSTEM 64 / MIRAGE SOFTWARE, 03-982 WARSZAWA,
UL. GEN. ABRAHAMA 4, TEL. 671-1551, FAX 671-7622

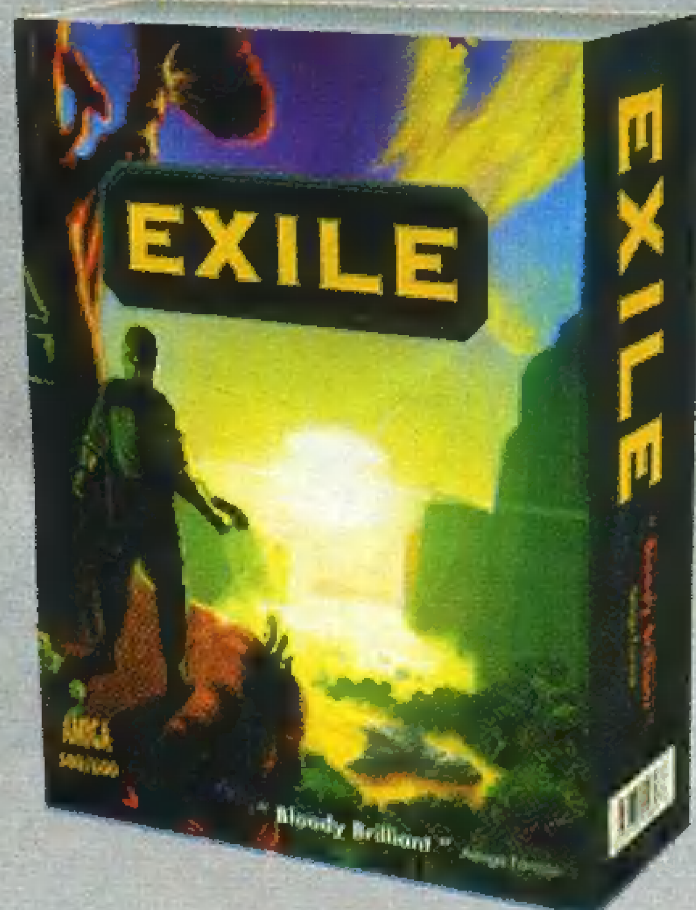
ATARI®
MADE IN THE USA

MARK SOFT
INSTRUKCJE W JĘZYKU POLSKIM

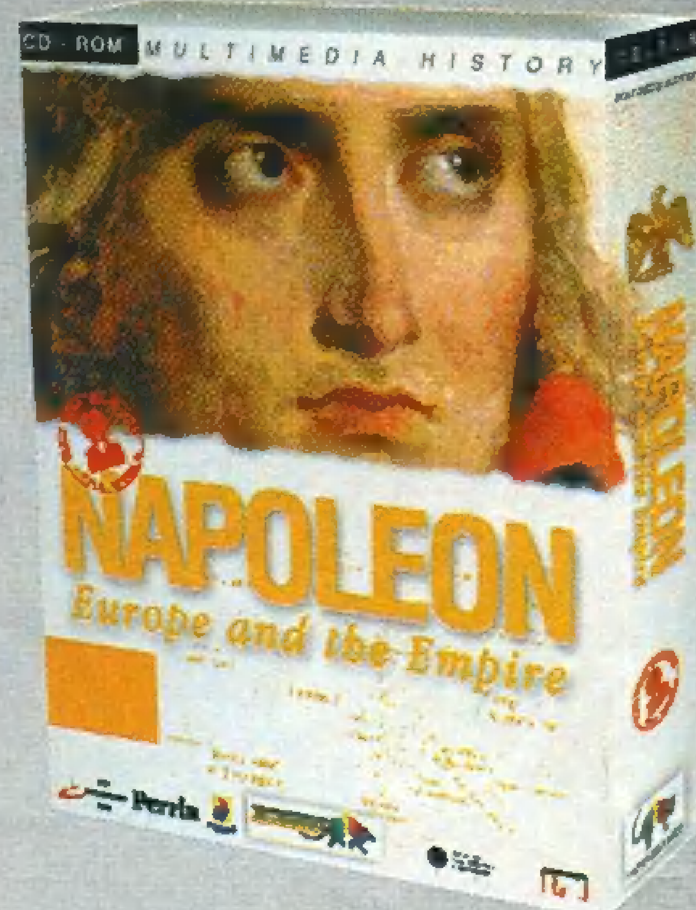
MARK SOFT

PROGRAM DLA KAŻDEGO

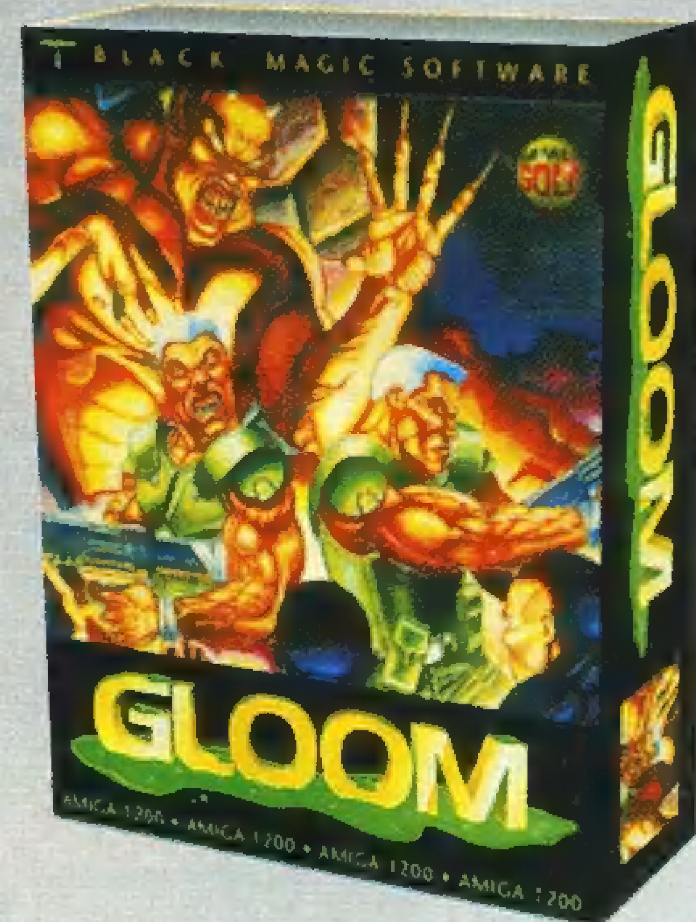
ul. Lipińska 2 00-968 WARSZAWA skr. poczt. 114 tel. (0-22) 663-93-90 fax (0-22) 663-92-98, E-mail: marksoft@polbox.com.pl



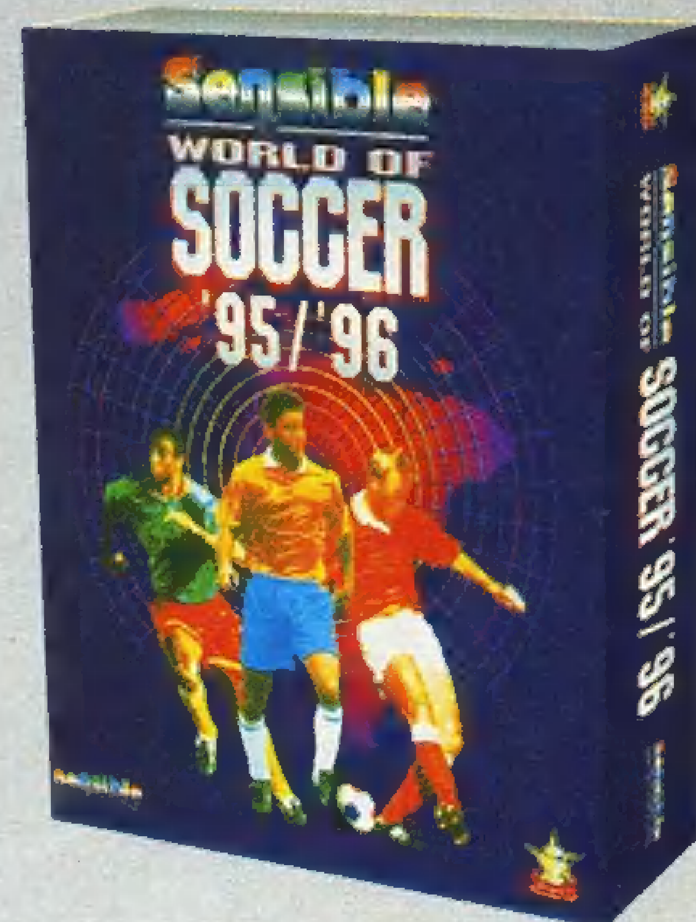
Exile
AMIGA



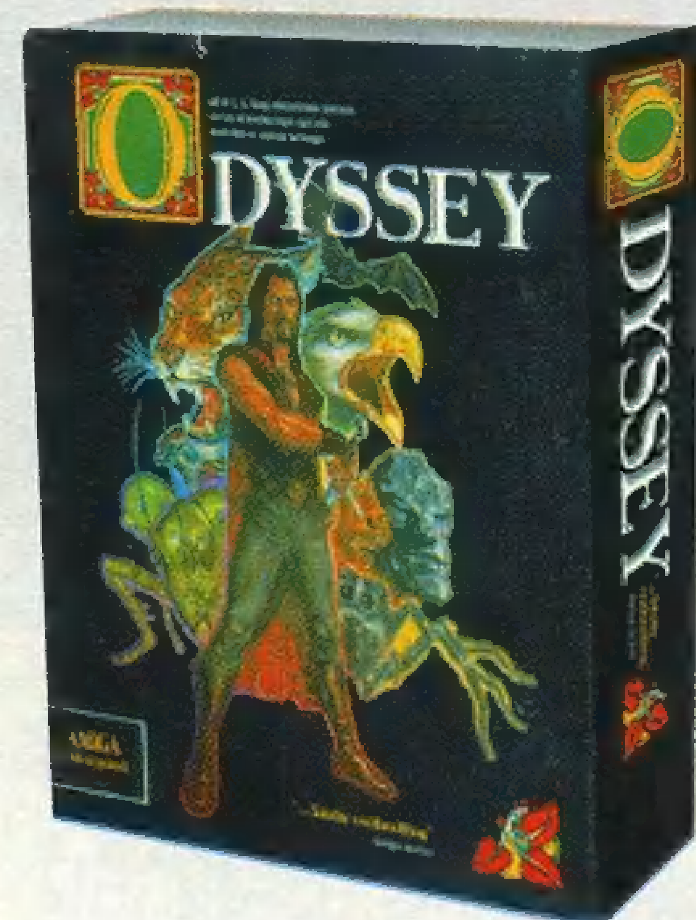
Napoleon
PC CD ROM



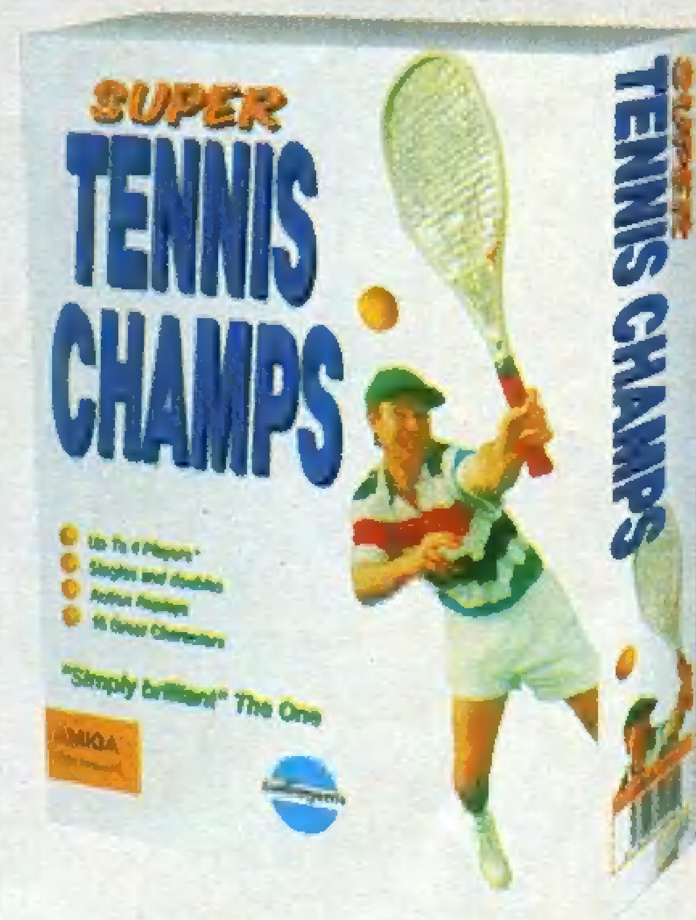
Gloom Deluxe
AMIGA 2MB



Sensible World of Soccer '95/'96
AMIGA



Odyssey
AMIGA



Super Tennis Champs
AMIGA

Exile

Exile to gra przygodowa, której akcja toczy się w znakomicie przedstawionej scenerii wielopoziomowych, podziemnych korytarzy obcej planety. Gra przeznaczona jest dla jednego użytkownika, który dysponując niezwykłym orężem musi powstrzymać okrutnego Triaxa. Cena 48.00 zł.

Napoleon Europe and Empire

Napoleon, Europa and Empire jest nowoczesnym wydawnictwem multimedialnym o najwyższych walorach estetycznych i niezwykle bogatym materiale historycznym. Szeroka panorama obrazująca życie Napoleona przedstawiona tu została z niebywałą starannością. Cena 98.80 zł.

Gloom Deluxe

Dwa programy w jednym! Gloom Deluxe to dwie wersje znanego Glooma. Gra przeznaczona jest dla jednego lub dwóch graczy, którzy uzbrojeni w najrozmaitsze rodzaje broni, penetrują tajemniczy, niebezpieczny labirynt. Cena 61.00 zł.

Sensible World of Soccer '95/'96

Sensible World of Soccer '95/'96 to kompletny system symulacji rozgrywek piłkarskich przeznaczony zarówno dla jednego, jak i dla wielu graczy [do 64]. Gra jest kontynuacją, a także rozwinięciem doskonale przyjętej edycji Sensible Soccer i choćby tylko z tego powodu gwarantuje dobrą zabawę. Cena 84.20 zł.

Odyssey

Pozbawiony królestwa siedmiu wysp młody książę, prawowity sukcesor tronu, pragnie odzyskać utracone dziedzictwo. W tym celu musi stawić czoła wielu niebezpieczeństwom i pokonać okrutnego wuja. Gra przeznaczona dla jednego gracza, zapewnia wspaniałą rozrywkę. Cena 48.80 zł.

Super Tennis Champs

Udana symulacja kortu tenisowego na którym szesnastu zawodników rozgrywa ekscytującą batalię. Gra umożliwia rozgrywanie meczów ligowych i gier pokazowych, zarówno w singlu jak i deblu. Tennis Champs, przeznaczony dla jednego użytkownika, zapewnia udział w jednym z czterech światowych turniejów tenisowych i gwarantuje doskonałą zabawę. Cena 48.80 zł.

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.
Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.
(katalogi po otrzymaniu koperty zwrotnej ze znaczkiem)
Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.

MARK SOFT

PlayStation™

SONY

SONY

COMPUTER ENTERTAINMENT



PROMOCJA

PlayStation

Pierwszych 50 konsol wraz z oprogramowaniem po szokująco niskiej cenie

Dystrybucja w Polsce:

P.H.U. LANSER
83-200 ELBLĄG
UL. SKRZYDLATA 1 A
TEL. (0-50) 33 93 65
FAX (0-50) 33 59 44